Wissen, was gespielt wird

PC Games

MONSTER-HUNTER-AKTION: HD-FERNSEHER GEWINNEN!

MIT VOLLVERSION AUF DVD



PARAWORLD

Bildschöne Fantasy-Strategie mit packender Story-Kampagne und genialem Missionsdesign!

GRATIS-CLIENT Bounty Bay Online + **ITEM-CODE** im Wert von € 5,-

VIDEOS Alpha Protocol, True Crime, Blur, Prince of Persia, GTA: Episodes

EXKLUSIVE BILDER UND VIDEOS!

WITCHER 2



- Das neue Kampfsystem
- Grafik im Technik-Check
- Zauberei und Alchemie
- Moralische Entscheidungen
- Besuch bei den Entwicklern
- 3 Videos auf der Heft-DVD!

PC GAMES ENTHÜLLT

XCOM

Von den Bioshock-Entwicklern: Alien-Shooter mit Mystery-Story!

TEST AUF 6 SEITEN

SPLINTER CELL CONVICTION

Mehr Action, mehr Spaß? Wir sagen Ihnen, wie gut Sam Fishers Comeback wirklich ist!

USK ab 16 freigegeben

05/10 | € 5,50



Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,00; Dänemark dkr 55,00; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,50; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50

EDITORIAL


Petra Fröhlich, Chefredakteurin

Wirklich Neues vom Hexer

MONTAG | 22. März 2010
Offiziell angekündigt wird der neue Shooter der **Bioshock**-Macher erst in einigen Wochen, doch getreu dem Motto „Wissen, was gespielt wird" lüftet das Entwicklungsstudio schon heute das Geheimnis für PC Games. In San Francisco erleben wir die Premiere eines wirklich außergewöhnlichen Action-Spiels, das auf einem fast schon legendären Rundenstrategiespiel der 90er-Jahre fußt: **X-COM**.

MITTWOCH | 24. März 2010
Startschuss für die neue pcgames.de: Zusammen mit unserem Technikteam legen die Kollegen um Online-Chefredakteur Florian Stangl einen sauberen Relaunch hin, der reibungslos über die Bühne geht. Unter anderem bietet die komplett generalüberholte Website bislang ungekannte Transparenz: Die meistgelesenen und meistkommentierten Tests, Tipps, Specials und Screenshots stehen jetzt im Mittelpunkt. Ganz grundsätzlich ist pcgames.de jetzt spürbar schneller, übersichtlicher, umfangreicher und einfacher zu bedienen.

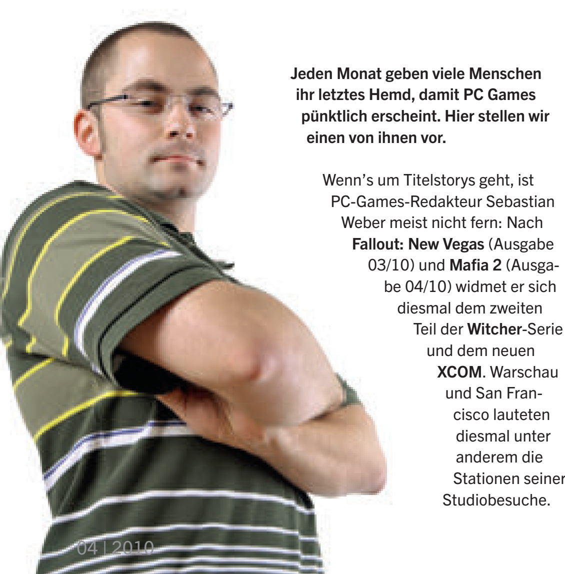
DONNERSTAG | 8. April 2010
Die ersten Screenshots aus **Witcher 2** haben auf pcgames.de für so große Resonanz gesorgt, dass wir uns das Rollenspiel heute in aller Ruhe angucken wollen – und zwar exklusiv: Bei CD Projekt in Warschau erklärt uns Chefproduzent Tomasz Gop, wie es mit dem Hexer weitergeht. Besonderes Schmankerl: Die mitgefilmte Präsentation finden Sie in HD auf der Extended-DVD!

DONNERSTAG | 15. April 2010
Heute erscheint **Splinter Cell: Conviction** für Xbox 360, in zwei Wochen folgt die PC-Version. Und wie bei anderen Ubisoft-Spielen (**Siedler 7, Assassin's Creed 2**) verweigert auch Sam Fisher den Dienst, sobald die Internetverbindung abbricht – ob Sie dem Spiel dennoch eine Chance geben sollten, steht im PC-Games-Test ab Seite 72.

FREITAG | 16. April 2010
Viele hohe „80er" hat **Paraworld** von Sunflowers (u. a. **Anno**-Serie) abgeräumt, als es 2006 auf den Markt kam. Das fantasievolle, grafisch aufwendige und ausgesprochen umfangreiche Spiel ist ein Leckerbissen für alle, die Echtzeitstrategie à la **Age of Empires 3** lieben. Wenn Sie sich die PC Games Extended-Version gegönnt haben, liefern wir die Komplettlösung gleich mit.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

HELDEN DER ARBEIT



Jeden Monat geben viele Menschen ihr letztes Hemd, damit PC Games pünktlich erscheint. Hier stellen wir einen von ihnen vor.

Wenn's um Titelstorys geht, ist PC-Games-Redakteur Sebastian Weber meist nicht fern: Nach **Fallout: New Vegas** (Ausgabe 03/10) und **Mafia 2** (Ausgabe 04/10) widmet er sich diesmal dem zweiten Teil der **Witcher**-Serie und dem neuen **XCOM**. Warschau und San Francisco lauteten diesmal unter anderem die Stationen seiner Studiobesuche.

AKTUELL IM HANDEL



PC Games POWERPLAYER
Crysis, Battlefield: Bad Company 2, World of Warcraft, Dragon Age: Origins, Windows 7: Das sind einige der Themen in der Erstausgabe von PC Games POWERPLAYER. Highlight: das große 18-seitige Diablo-Dossier. Ab 12. Mai im Handel und vorbestellbar auf shop.pcgames.de.



PC Games WoW-Package
Handwerk hat goldenen Boden – und wie Sie als WoW-Spieler von dieser Weisheit profitieren, steht in der 132 Seiten starken Beilage dieses Pakets: Erfahren Sie, wie Sie es angelnd, kochend und schmiedend zu Wohlstand bringen. Letzte Exemplare des Packages inklusive PC Games Magazin-Ausgabe 04/10 sind noch auf shop.pcgames.de bestellbar.

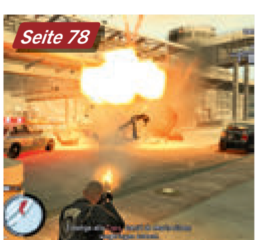
INHALT 05/10

ab Seite 66



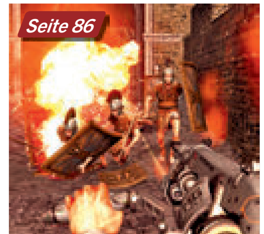
SPLINTER CELL: CONVICTION

Serienheld Sam Fisher ist zurück – in eigener Sache. Der Geheimagent ist auf der Suche nach den Mördern seiner Tochter und geht dabei ganz und gar nicht zimperlich vor. Was Sie sonst noch im fünften **Splinter Cell** erwartet, erfahren Sie in unserem ausführlichen Testbericht.



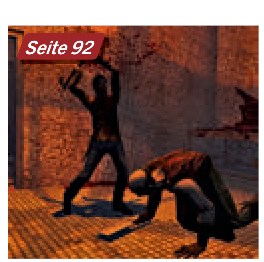
GRAND THEFT AUTO: EPISODES FROM LIBERTY CITY

Endlich auch für PC: Die beiden eigenständigen Episoden **The Lost and Damned** und **The Ballad of Gay Tony** bieten frische Action-Kost für **GTA**-Liebhaber.



DARKEST OF DAYS

Den Zeitreise-Shooter gibt's schon eine ganze Weile über Steam, nun schiebt The Games Company die deutsche Fassung nach. Wir verraten, ob sich ein Ausflug in die Vergangenheit oder Zukunft lohnt.



LEAD & GOLD

Öfter mal was Neues: Den Online-Mehrspieler-Western-Shooter gibt's zum Schnäppchenpreis. Aber lohnt es sich auch zuzuschlagen?



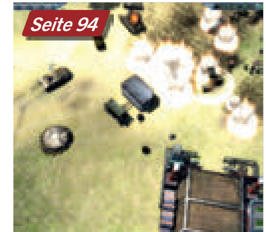
BLACK SAILS

Kurzes, aber sehr spannendes Adventure von den **Ankh**- und **Venetica**-Machern.



I'M NOT ALONE

Ein Gruselschocker aus Italien will Survival-Horror-Fans das Fürchten lehren. Warum das klappt, obwohl das Spiel an sich nicht gruselig ist, lesen Sie in unserem Test.



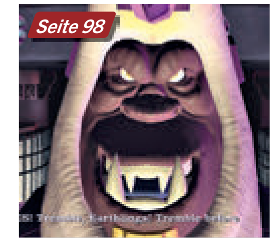
CHRONOSTORM

Echtzeit-Strategie aus Russland mit interessantem Cel-Shading-Look, aber auch mit deutlichen KI- und Wegfindungsproblemen.



FUTURE WARS

Old-School-Rundenstrategie nach **Battle-Isle**-Vorbild, die mit fast grenzenlosen Modding-Möglichkeiten lockt.



SAM & MAX: S3 – EPISODE 1

In **The Penal Code** (so der Titel der ersten Folge der dritten Staffel) lösen die New Yorker Tierpolizisten nach langer Abstinenz endlich einen neuen Fall.



DARK FALL: LOST SOULS

Stimmungsvolles Horror-Adventure in First-Person-Sicht, bei dem man sich mal wieder richtig schön gruseln kann.

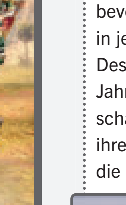
ALTER EGO

Düsteres Point&Click-Adventure von den Machern von **Black Mirror**. Leider nicht ganz ohne Fehler und obendrein sehr kurz.

SPIELE IN DIESER AUSGABE



Als Vollversion auf DVD: **Paraworld**



Fakten zum Spiel im Überblick:

- Anspruchvolles Echtzeit-Strategiespiel mit Rollenspiel-Elementen
- Eine Parallelwelt voller gigantischer Dinosaurier und prähistorischer Tiere
- Drei spielbare Völker, fünf Klimazonen, 18 Missionen in der Einzelspieler-Kampagne
- Gleichzeitige Kontrolle von über 50 Einheiten
- Upgrade-Möglichkeiten der eigenen Truppen
- Schlachten zu Land und auf See
- Gold-Fassung: auf aktuelle Version gepatcht und mit Booster-Pack!
- Läuft selbst auf älteren Systemen mit einer CPU mit 3 GHz (ein Einkern-Prozessor reicht aus), 1 GB RAM, 3,5 GB freiem Platz auf der Festplatte und einer Grafikkarte mit 128 MB RAM ruckelfrei!
- Die Seriennummer für die Installation finden Sie zwischen den Seiten 74 und 75.

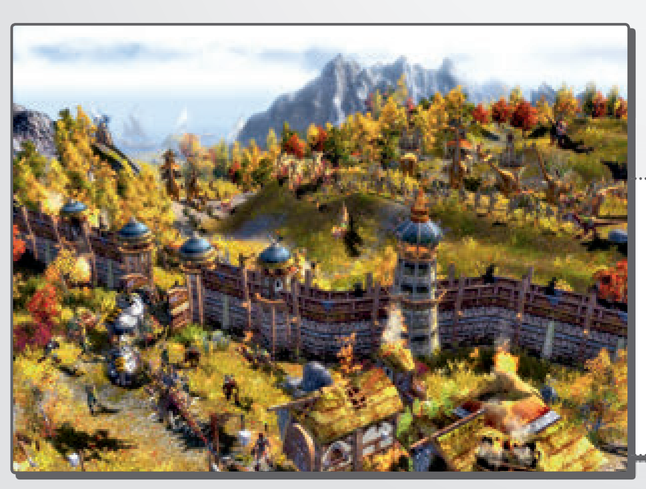


Eine prähistorische Parallelwelt voller Gefahren
Ende des 19. Jahrhunderts entdeckt eine Gruppe Wissenschaftler unter der Führung von Jarvis Babbit eine von Dinosauriern und prähistorischen Tieren bevölkerte Parallelwelt. Auch primitive Menschenstämme leben darin. Die Zeit in jener Welt verläuft so langsam, dass die Wissenschaftler dort kaum altern. Deshalb beschließen sie, dort zu bleiben und die Welt zu regieren. Hundert Jahre später, also in jüngster Vergangenheit, entdecken drei junge Wissenschaftler ebenfalls den Zugang zu der Dino-Welt. Damit sie niemandem von ihren Entdeckungen berichten können, werden sie von Babbits Schergen in die Parallelwelt verschleppt.



Bildgewaltige Schlachten mit Riesen-Echsen
Paraworld punktet mit allen Elementen eines klassischen Echtzeit-Strategiespiels: unterschiedliche Völker, das Sammeln der Rohstoffe, umfangreicher Basisbau. Ferner kommandieren Sie Helden-Einheiten, die allesamt über Spezialfähigkeiten verfügen. Diese bauen Sie mithilfe eines ungewöhnlichen Rohstoffs (Schädel von erlegten Gegnern oder Wildtieren) aus. Wer etwa einen Krieger von Stufe 1 auf Stufe 2 aufrüstet, erhält einen kampfkräftigeren Recken. Und das ist bei über 50 Feinden wie Tyrannosaurus Rex, Kampfmammut, Triceratops oder Säbelzahntiger sehr hilfreich!





Abwechslungsreiches Spielprinzip mit unterschiedlichen Aufgaben
Viele Strategiespiele laufen nach demselben Muster ab: Basis aufbauen, Einheiten produzieren und mit ihnen den Feind überrennen. Bei den Missionen in **Paraworld** kann der Spieler auch Nebenaufgaben erledigen. So nehmen seine Armeen beispielsweise einige Gefängnisse ein und befreien deren Insassen. Fortan kämpfen die Befreiten auf Ihrer Seite. Außerdem erhalten Sie dafür Punkte, mit denen Sie sich vor dem Beginn der nächsten Mission mehr oder bessere Starteinheiten beschaffen. In einigen Levels treten Sie aber auch ausschließlich mit Heldentruppen gegen wilde Dinosaurier und Gladiatoren an.

Client auf DVD

Snowbound Online

Features:

- Free-to-Play 3D-Racing-MMOG mit dem Snowboard
- 30 abwechslungsreiche Pisten
- Mehr als 50.000 registrierte Spieler
- Drei aufregende Rennmodi
- Ausgefeiltes Punkte- und Belohnungssystem
- Trick-Tree-Übungen für mehr Rennerfolge
- Integrierter Online-Après-Ski-Club
- Kostenlos spielbar – kein Kaufpreis, keine Abo-Gebühren



Herausfordernde Spielmodi
Während es im Rennmodus nur um die Bestzeit geht, haben Sie im Battle-Mode zusätzlich die Möglichkeit, durch Überfahren der Kästchen auf der Strecke Items aufzusammeln und so das Rennen erheblich zu beeinflussen. Eine weitere Besonderheit in diesem Modus ist das Radar, denn es zeigt Ihnen im Battle-Mode nicht nur Ihre Platzierung und die bereits zurückgelegte Strecke an, sondern auch, von wem Sie gerade attackiert wurden und – wenn Sie sich im Team-Battle-Mode befinden – welche Items Ihre Teammitglieder besitzen. Im Gegensatz zum Renn- und Battle-Mode entscheidet im Coin-Mode nicht die Geschwindigkeit über Ihre Platzierung, sondern der Wert der Münzen, die Sie gesammelt haben.

Hier gibt es Action pur!
Steigen Sie auf das Board und beweisen Sie Ihr sportliches Talent online in diesem farbenfrohen 3D-Racing-MMOG! Rasen Sie mit Höchstgeschwindigkeit eine der 30 verrückten Pisten hinunter und fliegen Sie mit halsbrecherischen Stunts durch schwindelerregende Höhen. Mit bis zu acht Teilnehmern pro Piste können Sie als Spieler durch Tunnels rasen, sich über Schanzen katapultieren und packende Kopf-an-Kopf-Rennen liefern. Wie im Skiurlaub gehört auch in **Snowbound Online** der Spaß abseits der Piste dazu: Im Online-Après-Ski Club treffen sich die Spieler und tauschen sich mit dem integrierten Ingame-Messenger über die Erfolge des Tages aus. Dauerhafte Kontakte lassen sich sogar über eine Freundschaftsliste festigen.





System-Voraussetzungen (Herstellerangaben)
Mindestens:
1,6 GHz CPU, 512 MB RAM, 1 GB HD, Direct-X-9.0c-kompatible Grafikkarte (Geforce 4 MX, Ati Radeon 8500), Breitband-Internetverbindung

Empfohlen:
2 GHz CPU, 1 GB RAM, 3 GB HD, Direct-X-9.0c-kompatible Grafikkarte (Geforce FX 5200, Ati Radeon 9550), Breitband-Internetverbindung


JUST CAUSE 2
AB JETZT IM HANDEL
IS THAT ALL YOU GOT?
JUSTCAUSE.COM
PS3
Games for Windows
XBOX 360
SQUARE ENIX
AVALANCHE STUDIOS
eidos
Games for Windows
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3

Client auf DVD

Bounty Bay online

Fakten zum Spiel im Überblick:

- Kostenloses Online-Rollenspiel (MMORPG) in einer Seefahrer-Welt
- Schlüpfen Sie in die Rolle eines aufstrebenden Helden zur Zeit der großen Weltenentdecker und Piraten vergangener Jahrhunderte.
- 5 verschiedene Charakterklassen (Landwirt, Handwerker, Händler, Entdecker und Pirat)
- Hunderte realen Vorbildern nachempfundene Schiffsmodelle
- Auf- und umrüstbare Schiffe
- Über 60 historische Städte und Häfen in korrektem architektonischen Stil
- Umfangreiches Questsystem mit dynamischen und statischen Quests
- Versteckte Piratennester
- Minimale Systemvoraussetzungen: 1,2 GHz Pentium III oder vergleichbar, 128 MB RAM, Nvidia Geforce 4MX/Ati Radeon 7500, 2,5 GB freier Festplatten-Speicherplatz, Windows XP, Windows Vista, Internetverbindung via ISDN

Exklusive Code-Karte für die PC-Games-Startersets zwischen Seite 74 und 75



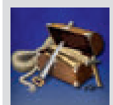
Duelle mit Musketen, Säbel oder Schiffskanonen
In **Bounty Bay Online** stehen sich Spieler dank eines Turniersystems in unterschiedlichen Kampfszenarien gegenüber. Sie haben dabei die Wahl zwischen klassischem Zweikampf und packenden Gruppengefechten im 2-vs.-2-Modus oder treten gemeinsam mit vier weiteren Mitspielern gegen fünf Kontrahenten an. Ausgetragen werden die Kämpfe entweder in einer asiatisch anmutenden Landkampfarena oder mit dem Schiff vor der Kulisse einer Südseebucht. Vier NPCs im Hafen von Athen nehmen die Registrierungen für die wöchentlichen Turniere entgegen. Anschließend werden per Zufallsprinzip die jeweiligen Gegner ausgelost und festgelegt. In drei Runden kämpfen sich die besten Teilnehmer bis zum Finale vor, an dessen Ende seltene Ausrüstungsgegenstände als Preise winken.

Eine Welt steht Ihnen offen
Wie die historischen Weltumsegler einst ihre Epoche prägten, so schreiben Sie in **Bounty Bay Online** Geschichte. Im Fahrwasser von Seefahrer-Legenden wie James Cook, Christoph Kolumbus und anderen Helden der Historie entdecken Sie neue Pflanzen- und Tierarten. In packenden Abenteuern treffen Sie auf eine Vielzahl von wilden Tieren, vogelfreien Geächteten, düsteren Fabelwesen aus fremden Kulturen oder räuberischen Piraten. Oder Sie verdienen sich als findiger Händler eine goldene Nase. Gemeinsam mit anderen Spielern schließen Sie sich zu machtvollen Interessengruppen und Bündnissen zusammen und beherrschen mit etwas Glück ein eigenes Inselreich.

Exklusive PC-Games-Starter-Pakete:

So kommen Sie an die exklusiven Pakete:

Registrieren Sie sich für einen Free-to-play-Account auf www.bountybayonline.de. Gehen Sie auf der Webseite in der rechten Leiste auf den Itemshop. Loggen Sie sich mit Ihren Account-Daten ein. Klicken Sie auf den Menüpunkt „Punkte aufladen". Geben Sie Ihren Key-Code für das Starterpaket (im Heft zwischen Seite 74 und 75) in das leere Feld neben „Key/Gutscheincode" ein. Klicken Sie auf „Aktivieren". Daraufhin wird das Starterpaket Ihrem Account gutgeschrieben. Starten Sie nun **Bounty Bay Online** und loggen Sie sich mit Ihrer Benutzerkennung ins Spiel ein. Für eine Anleitung, wie Sie an die Pakete kommen, besuchen Sie die Webseite http://www.bountybayonline.com/de/articles,id55,0,pc_games_erste_schritte.html.



SEEFAHRER-PAKET: Mit einer Vorratskiste, einer Übungsbroschüre, einem Windzauber und einem Notfall-Schiffsreparatur-Werkzeug stechen Sie in See.



LANDKAMPF-PAKET: Eine Übungsbroschüre, ein Erholungstrank und eine automatische Fähigkeitsübungs-Schriftrolle für Muskelkraft stärken die Kampffertigkeiten eines Einsteigers.



CRAFTING-PAKET: Mittels einer Übungsbroschüre, des Chronografen für junge Pflanzeninseln, des Chronografen für junge Erzminen, des Chronografen für Fischereigründe und einer Versuchs-Anbaukarte versorgen Sie sich anfangs besser mit Rohstoffen.



Wii

CAPCOM®

Monster Hunter 3 Tri

Werden Sie zum Monsterjäger und gewinnen Sie tolle Preise!

Passend zum Europa-Debüt von **Monster Hunter Tri** veranstaltet PC Games in Zusammenarbeit mit Nintendo eine große Monsterjagd, in der es eine Menge hochkarätiger Preise zu gewinnen gibt. Alles, was Sie dafür tun müssen: in der vorliegenden Ausgabe die drei versteckten Monster finden und dann im Internet die Seite www.pcgames.de/mh3/ aufsuchen. Dort sehen Sie in einem Kasten neun Monster, unter denen Sie die drei, die Sie in der Ausgabe 05 der PC Games entdeckt haben, einfach anklicken. Wenn Sie die richtigen Monster ausgewählt haben, landen Sie auch schon auf der Teilnahmeseite, wo Sie nur noch Ihren Namen und Ihre Anschrift eingeben, um an der Verlosung teilzunehmen.

Viel Spaß und Erfolg bei der Monsterjagd!

Das gibt's zu gewinnen:



Toshiba 42-Zoll Full HD LCD-TV + Wii Schwarz + Ultimate Hunter Pack (Spiel + Classic Controller Pro + Wii Speak + Figur)



Epson HD-Beamer + Wii schwarz + Ultimate Hunter Pack (Spiel + Classic Controller Pro + Wii Speak + Figur)



Wii schwarz + Hunter Pack

???
10x

Monster Hunter- Überraschungs-Jägerpakete

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Nintendo, Capcom und der Computec Media AG dürfen nicht am Gewinnspiel teilnehmen. Teilnahmeschluss ist der 26.05.2010

RESPAWN ENTERTAINMENT

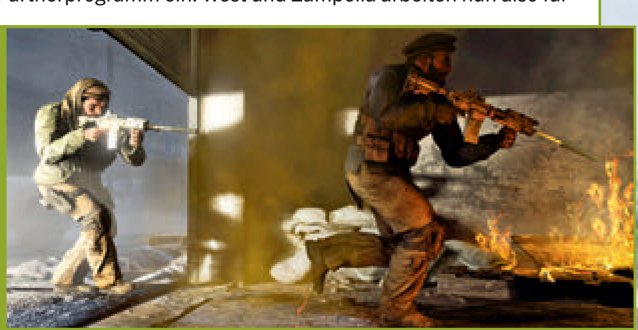
Modern-Warfare-Macher wechseln zu EA



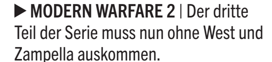
Die Entwickler Vince Zampella und Jason West haben das Studio Respawn Entertainment gegründet. Das alleine wäre noch keine Top-Meldung, wenn West und Zampella nicht zuvor die Chefs bei Infinity Ward und zuständig für die **Modern Warfare**-Reihe gewesen wären. Nachdem die beiden von Activision unsanft vor die Tür gesetzt wurden, liegen sie jetzt in einem gerichtlichen Dauerstreit mit dem Publisher. Dabei geht es um die Besitzrechte an der Marke **Modern Warfare** und etwaige Bonuszahlungen. Activision hingegen wirft West und Zampella vor, die Marke **Modern Warfare** mit dem Gerichtsverfahren „als Geisel zu halten" und so die Entwicklung eines dritten Teils zu verzögern.

Ungeachtet dessen stieg Respawn Entertainment in das EA-Partnerprogramm ein. West und Zampella arbeiten nun also für Activisions größten Konkurrenten an einem Spiel. Was für ein Produkt dabei schließlich herauskommen soll, steht noch nicht fest. Falls die beiden Genreveteranen wirklich einen Militärshooter entwickeln sollten, hätte Electronic Arts neben **Medal of Honor** und **Battlefield: Bad Company** schon den dritten Teilnehmer im Rennen um die Nachfolge von **Modern Warfare 2** – und damit beste Chancen, Activision auf diesem Gebiet zu verdrängen. Zumal nun immer mehr Mitarbeiter das Studio Infintiy Ward verlassen. ❑

Info: www.pcgames.de



▲ **MEDAL OF HONOR** | Electronic Arts gewinnt auf dem Shooter-Sektor immer mehr an Boden.



▶ **MODERN WARFARE 2** | Der dritte Teil der Serie muss nun ohne West und Zampella auskommen.

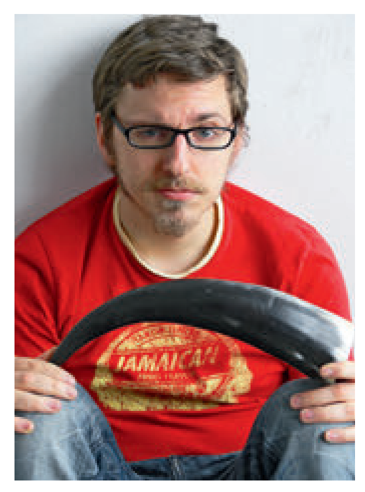


Christian Schlütter

„It's in the game! – Warum Köpfe weniger zählen sollten als Spieleinhalte."

„Es ist nicht genug, einen guten Kopf zu haben. Die Hauptsache ist, ihn richtig anzuwenden", wusste schon der französische Philosoph René Descartes. Im Bezug auf den Spielemarkt sollte uns das sagen: Schaut weniger auf die einzelnen großen Köpfe und mehr auf das, was die Studios vollbringen. Denn die Hauptsache sind immer noch die Spiele selbst. Wer jetzt über West und Zampella redet, als ob sie allein den Erfolg von **Modern Warfare 2** zu verantworten hätten, der verkennt die Art, wie schon seit Jahren in der Branche gearbeitet wird. An Großproduktionen, sogenannten Triple-A-Titeln, wie **Modern Warfare 2**, sind im Entwicklungsprozess oft mehr als hundert Menschen beteiligt, viele verschiedene Abteilungen, deren Arbeit irgendwie koordiniert werden muss. Und auch diese Koordination haben nicht ein oder zwei Menschen in der Hand. Vor 15 Jahren konnte ein Peter Molyneux oder ein Sid Meier vielleicht noch viele Bereiche seines Spiels selbst bestimmen. Heute geht das nicht mehr, auch weil zu viel Geld und zu viele Arbeitsplätze bei diesen Produktionen auf dem Spiel stehen. Sprich: Der Einfluss eines einzelnen Entwicklers auf ein Blockbuster-Spiel ist geringer als früher, auch wenn er durch seine leitende Position für vieles den Kopf hinhalten muss. Die **Call of Duty**-Marke wird weiterhin erfolgreich sein, auch ohne West und Zampella. Und wer weiß? Vielleicht kann Activision der Serie jetzt sogar eine ganz neue Richtung geben. Auch **Diablo 3** wird aller Voraussicht nach ein besseres Spiel als **Diablo 2**, obwohl oder vielleicht gerade weil die **Diablo**-Erfinder nicht mehr im Team sind. Die beiden geschassten Infinity-Ward-Bosse hingegen müssen sich mit ihrem neuen Studio Respawn Entertainment zunächst die Sporen verdienen. Das kann gut klappen, wenn die beiden einen Stamm guter Mitarbeiter um sich scharen und EA sich als freigiebiger und verlässlicher Partner erweist. Gefährlicher für Activision dürfte der Exodus sein, der gerade bei Infinity Ward stattfindet. Immer mehr fähige Mitarbeiter verlassen das Studio, weil sie mit der Art und Weise unzufrieden sind, wie mit West und Zampella umgesprungen wurde. Das zehrt natürlich an der Substanz der Entwicklerfirma. Schlussendlich aber sollte uns Spielern das Endprodukt wichtig sein. Mir jedenfalls ist es egal, welcher große Name an einem Spiel mitgewirkt hat, solange ich gut unterhalten werde. Also los, Infinity Ward, los Respawn, unterhaltet mich mit guten Games und nicht mit Gerichtsverhandlungen!

HORN DES MONATS*
CHRISTIAN SCHLÜTTER



Kollege Schlütter hält sich wohl für ganz schlau und wollte im Artikel zu **FEAR 3** mit Redewendungen nur so um sich werfen. Blöd nur, wenn man dabei alles durcheinanderwürfelt. Und so kam der denkwürdige Satz „Damit Ihnen auch im dritten Teil der Serie wieder das Mark in den Beinen gefriert ..." heraus. Natürlich muss es „ ... das Blut in den Adern gefriert" heißen. Nachdem die Damen vom Lektorat den Fehler noch rechtzeitig vor Redaktionsschluss behoben hatten, gaben sie Herrn Schlütter wirklich Grund zum Gruseln. Er musste die letzten dreihundert Facebook-Eintragungen seiner Mit-Redakteure auf Rechtschreibfehler überprüfen. Horror!

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu All Star Strip Poker schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."

PC-GAMES-LESERCHARTS

Ob Einzelspieler-Shooter, Adventure oder Online-Rollenspiel – diese Titel spielen PC-Games-Leser derzeit am liebsten. Auf www.pcgames.de können Sie jederzeit an der Abstimmung teilnehmen!

Platz	Titel	Publisher	Test	Wertung
1	Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts	Test in 04/10	Wertung: 90
2	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision	Test in 13/09	Wertung: 92
3	Dragon Age: Origins	Electronic Arts	Test in 12/09	Wertung: 91
4	Die Siedler 7	Ubisoft	Test in 04/09	Wertung: 84
5	Drakensang: Am Fluss der Zeit	dtp	Test in 02/10	Wertung: 87
6	Grand Theft Auto 4	Rockstar Games	Test in 01/09	Wertung: 92
7	Mass Effect 2	Electronic Arts	Test in 02/10	Wertung: 88
8	World of Warcraft	Blizzard	Test in 02/05	Wertung: 94
9	Anno 1404: Venedig	Ubisoft	Test in 03/10	Wertung: 90
10	Left 4 Dead 2	Electronic Arts	Test in 01/10	Wertung: 90

DARKSIDERS

Der überraschend gute Konsolen-Titel kommt für PC



▲ **KUNTERBUNT** | Der Grafikstil stammt von Comic-Zeichner Joe „Mad" Madureira.

▶ **MARTIALISCH** | Der Held Krieg kann mit seinem riesigen Schwert kräftig austeilen.

Entgegen unseren Erwartungen ist **Darksiders** kein reines Prügelspiel, sondern ein richtiges und erstaunlich gutes Action-Adventure geworden. Am 5. Januar 2010 erschienen die Konsolen-Fassungen, im kommenden Juni folgt die PC-Version des Fantasy-Epos. Dessen Story ist eine Mischung aus Mythologie, religiösen Elementen und ganz viel Videospiel-Mumpitz: Auf der Erde bricht das Chaos aus, Monster ziehen durch die Straßen, Meteoriten stürzen vom Himmel, die Menschheit steht am Abgrund. Der Held des Spiels hört auf den subtilen Namen „Krieg" und wird von göttlichen Wesen für den Schlamassel verantwortlich gemacht. Zum Glück ist der muskulöse Bursche kein einfacher Recke, sondern einer der vier apokalyptischen Reiter. Eine Tatsache, die ihn mit übermenschlichen Fähigkeiten segnet und zum idealen Videospiel-Frontmann macht. Wie bereits erwähnt, machen blutige Schnetzeleien lediglich ein Drittel der Spielzeit aus. Ansonsten erforschen Sie die wunderschön gestaltete Welt und lösen knackige Rätsel. Die Entwickler bedienen sich dabei geradezu freimütig bei Genre-Klassikern wie Nintendos **Legend of Zelda**-Serie. Ergo erhalten Sie an vorgegebenen Stellen frische Fähigkeiten, die Ihnen wiederum Zugang zu neuen Levels verschaffen. ❑

Info: www.darksiders.com

IPAD

Apple startet die Revolution?

- **Prozessor:** 1 GHz Apple A4 SOC-Chip
- **Bildschirm:** 9,7" Multi-Touch-Widescreen-Display mit einer Auflösung von 1.024 x 768 Pixeln
- **Netzwerk:** Wi-Fi/Wi-Fi + 3G
- **Gewicht:** 0,68 kg (Wi-Fi-Modell) 0,73 kg (Wi-Fi- + 3G-Modell)
- **Preis:** 499 $ - 829 $

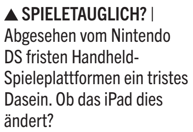




Spiele auf dem iPad

Das iPad könnte den Spielemarkt revolutionieren. Etliche große Publisher haben bereits Spiele angekündigt oder setzen ihre iPhone-Titel um (Beispiel: Electronic Arts mit **Mirror's Edge, Command & Conquer** und **Need for Speed**). Doch es gibt bereits jetzt Titel, die zuerst exklusiv auf Apples Wundergerät erscheinen. Aktuelles Beispiel: **Sam & Max: The Devil's Playhouse – Episode 1: The Penal Zone.** Ob und wie sich dieser Trend fortsetzt, muss die Zukunft zeigen.





▲ **SPIELETAUGLICH?** | Abgesehen vom Nintendo DS fristen Handheld-Spieleplattformen ein tristes Dasein. Ob das iPad dies ändert?

▶ **VERRÜCKT** | Der Hype um Apples Spielzeug war so enorm, dass sich Kunden stundenlang anstellten, um es zu bekommen.

Das Phänomen iPad

Am 3. April erschien Apples lang erwartetes Techniknovum, das iPad, in den USA. Und der Erfolg war enorm. Alleine am ersten Tag ging das Ding etwa 300.000 Mal über die Ladentheke und angeblich luden die stolzen Besitzer etwa eine Million Programme, sogenannte Apps, auf das Gerät. Deutsche Technikfreaks müssen sich derzeit in Geduld üben, denn der Verkaufsstart in Deutschland wurde aufgrund der hohen Nachfrage in den USA abermals verschoben – auf Ende Mai. ❑

Info: www.apple.com/de/ipad

NAIL'D

Über Stock und Stein

ACHTERBAHN | Irre Abfahrten wie diese sind hier an der Tagesordnung.

Rasanten Fahrspaß mit ungewöhnlichen Fahrperspektiven verspricht das neue Spiel des polnischen Entwicklers Techland (**Call of Juarez: Bound in Blood**). Auf ATVs und Cross-Bikes duellieren Sie sich im Solo-Modus mit Computergegnern oder mit bis zu elf menschlichen Kontrahenten in diversen Online-Spielmodi. Freuen Sie sich dort auf nationale und internationale Bestenlisten und zahlreiche Achievements. **Nail'd** wird 16 Strecken, verteilt auf vier außergewöhnliche Locations, bieten: Yosemite National Park und Grand Canyon (USA), Mittelmeer und die Anden. Als musikalische Untermalung soll ein Soundtrack mit Stücken bekannter US-Rock-Größen dienen. Wer das sein wird, wollte uns Hersteller Deepsilver noch nicht verraten. Die Veröffentlichung des ungewöhnlichen Rennspektakels ist für Winter 2010 geplant. ❑

Info: www.deepsilver.de

PC GAMES POWERPLAYER

Das geballte Wissen der Spieleprofis



Keine Tests, keine Previews, keine News, keine Komplettlösungen – stattdessen ausführliche Reports, Workshops, Guides und echte Profi-Tipps für Ihre Lieblingsspiele: Das ist das Konzept von PC GAMES POWERPLAYER. In der ersten Ausgabe erfahren Sie unter anderem, wie Sie die Klassen in **Dragon Age: Origins** optimal spielen, wie Sie aus **GTA San Andreas** fast schon ein **GTA 5** machen, was beim Umstieg auf Windows 7 zu beachten ist und wie Sie am günstigsten an PC-Spiele kommen. Das Kernstück des Hefts bildet ein 18 Seiten starkes Dossier, das sich jeweils einer Kultserie widmet – den Anfang macht Blizzards **Diablo**. PC GAMES POWERPLAYER ist ab 12. Mai im Zeitschriftenhandel erhältlich und ab sofort auf shop.pcgames.de vorbestellbar. Eine ausführliche Leseprobe finden Sie auf www.pcgames.de/powerplayer. Viel Spaß beim Schmökern! ❑

Info: www.pcgames.de

MONKEY ISLAND 2 SPECIAL EDITION: LECHUCK'S REVENGE

Freibeuters frische Beute

Hooby-Pirat Guybrush Threepwood verabschiedet sich vorerst vom Episodendasein und erfreut seine Fans dafür mit der Neuauflage des kultigen zweiten **Monkey Island**-Abenteuers **LeChuck's Revenge**. Wie schon bei der **Special Edition** des ersten **Monkey Island** dürfen Sie zwischen pixeliger Originalgrafik und einer schicken und deutlich verbesserten Aufmachung umschalten. Neu ist, dass die Sprachausgabe jetzt bei beiden Fassungen funktioniert und dass Sie Guybrush nun direkt steuern dürfen. Eine interaktive Lösungshilfe soll weniger erfahrene Adventure-Fans bei der Lösung der teilweise knackigen Rätsel unterstützen. Ob sich LucasArts eine Lösung für das völlig unbrauchbare Inventar in der Edelvariante des Vorgängers ausgedacht hat, ist leider noch nicht bekannt. An der Story von **Monkey Island 2** hat sich freilich nichts geändert. Nach seinem Sieg über den Geisterpiraten LeChuck macht sich Guybrush auf, den legendären Schatz Big Whoop zu suchen. Bevor er diesen in Händen halten darf, muss er zahllose intelligente Rätsel lösen, einen Spuckwettbewerb gewinnen und sich gegen seinen wiedererstarkten Erzfeind durchsetzen. Als geplanten Veröffentlichungstermin gibt LucasArts Sommer 2010 an. ❑

ALT UND NEU | An der folgenden Szene, in der Guybrush (links) mit einem Handwerker spricht, sieht man sehr gut, was sich in Sachen Grafik bei der Special Edition getan hat.

Info: www.lucasarts.com

NEED FOR SPEED WORLD

Nächster Teil der Rennserie kostenlos

Electronic Arts kündigte für November den nächsten Teil der Raser-Reihe an. **Need for Speed World** ist ein Browser-basiertes Online-Spiel, das – ähnlich wie etwa **Runes of Magic** – in seiner Grundversion nichts kostet. Der Titel soll sich über sogenannte Mikro-Transaktionen finanzieren. Für bestimmte Gegenstände, etwa besonders wertvolle Ersatz- oder Tuningteile, zahlt der Spieler echtes Geld (meistens Cent-Beträge). Da das Spiel für den Browser konzipiert ist, kann es optisch nicht mit dem aktuellen Teil der Reihe, **Need for Speed: Shift**, mithalten. Dafür versprechen die Entwickler EA Black Box und EA Singapur das größte Straßennetz der Reihe, auf dem der Spieler gegen Kontrahenten aus aller Welt antritt. Außerdem kommen die Polizeiverfolgungen des Klassikers **Most Wanted** zurück. Ferner soll es im Spiel einen fließenden Tag-und-Nacht-Wechsel geben. Interessierte können sich für den Beta-Test auf der unten stehenden Webseite anmelden. ❑

TAG AUCH! | Die Rennen finden oft tagsüber statt. Es soll aber auch Tageszeitenwechsel geben.

POLIZEI | Es gibt sie wieder! Die Verfolgungsjagden mit den Gesetzeshütern gehören zum Markenzeichen der früheren Serienteile.

Info: www.needforspeed.com



BÄM! DER COMPUTEC GAMES AWARD

Auf Ihre Stimme kommt es an!

Die Spielemesse gamescom 2010 rückt näher und damit auch die diesjährige Verleihung des Games-Awards BÄM! Vor zwei Ausgaben haben wir Sie aufgefordert, uns Spiele vorzuschlagen, die Ihrer Meinung nach einen Preis in einer der neun Kategorien des BÄM! verdient haben. Voraussetzung für die Nominierung war ein Erscheinungsdatum des betreffenden Titels zwischen Mai 2009 und April 2010. Kurz vor Redaktionsschluss war die Auswertung der zahlreichen Zuschriften dann endlich abgeschlossen und wir freuen uns, Ihnen die nominierten Spiele in den Kategorien Adrenalin, Atmosphäre (präsentiert von Asus), Weltenbummler, Intelligenz, Kopf, Party, Teamgeist, Klang und Online- oder Browser-Game präsentieren zu dürfen. Einer der heißesten Favoriten auf einen BÄM! ist Activisions **Call of Duty: Modern Warfare 2**, das insgesamt viermal nominiert ist. Wenn Sie für Ihren Liebling abstimmen möchten, dann können Sie dies ab Anfang Mai auf unten stehender Webseite tun. Wie im letzten Jahr werden unter allen Teilnehmern wertvolle Gewinne verlost. ❑

Info: www.bamaward.de

ADRENALIN

„Dein Herz schlägt schneller und der Blutdruck steigt – diese Games sind Nervenkitzel pur."

- Battlefield: Bad Company 2 (Electronic Arts)
- Assassin's Creed 2 (Ubisoft)
- Call of Duty: Modern Warfare 2 (Activision)
- Need for Speed: Shift (Electronic Arts)
- Uncharted 2: Among Thieves (Sony Computer Entertainment)

ATMOSPHÄRE

„Diese Spiele ziehen dich in ihren Bann und du spürst diese ganz besondere Aura, die dich beim Zocken umgibt."

- Assassin's Creed 2 (Ubisoft)
- Heavy Rain (Sony Computer Entertainment)
- Dragon Age: Origins (Electronic Arts)
- Uncharted 2: Among Thieves (Sony Computer Entertainment)
- Call of Duty: Modern Warfare 2 (Activision)

WELTENBUMMLER

„Die weltbesten MMORPGs, die die meisten Gamer über Jahre in ihr virtuelles Universum locken."

- Aion (NCSoft)
- Star Trek Online (Namco Bandai Partners)
- Runes of Magic Chapter II: The Elven Prophecy (Frogster Interactive Pictures AG)
- Atlantica Online (Ndoors Interactive)
- WoW: WotLK – Patch 3.3: Der Untergang des Lichkönigs (Blizzard)

INTELLIGENZ

„Strategen, Taktiker, Gedächtnisakrobaten oder auch Rätselknacker sind hier gefragt."

- Napoleon: Total War (Sega)
- Die Siedler 7 (Ubisoft)
- The Legend of Zelda: Spirit Tracks (Nintendo)
- The Whispered World (Daedalic Entertainment)
- Professor Layton und die Schatulle der Pandora (Nintendo)

KOPF

„Welches Game hat den coolsten, außergewöhnlichsten und cleversten Spiele-Charakter?"

- Ezio Auditore da Firenze aus Assassin's Creed 2 (Ubisoft)
- Batman (Batman: Arkham Asylum) (Eidos)
- Nathan Drake aus Uncharted 2: Among Thieves (Sony Computer Entertainment)
- Bayonetta aus Bayonetta (Sega)
- Kratos aus God of War 3 (Sony Computer Entertainment)

PARTY

„Diese Spiele rocken jede Party: von Karaoke über Musikgames bis hin zum gemeinschaftlichen Sportspiel."

- FIFA 2010 (Electronic Arts)
- Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen (Sega)
- New Super Mario Bros. (Nintendo)
- DJ Hero (Activision)
- Wii Sports Resort (Nintendo)

TEAMGEIST

„Ob gemeinsam oder allein gegen alle: die besten Multiplayer-Spiele."

- Left 4 Dead 2 (Electronic Arts)
- New Super Mario Bros. (Nintendo)
- FIFA 2010 (Electronic Arts)
- Call of Duty: Modern Warfare 2 (Activision)
- Battlefield: Bad Company 2 (Electronic Arts)

KLANG

„Die Spiele überzeugen durch eine einzigartige Musikuntermalung oder die stärksten Soundeffekte."

- Final Fantasy XIII (Square Enix)
- Risen (Koch Media)
- Bioshock 2 (Take 2 Interactive)
- Call of Duty: Modern Warfare 2 (Activision)
- Anno 1404: Venedig (Ubisoft)

ONLINE- ODER BROWSER-GAME

„Kostenfrei und Spaß dabei: Diese Internet-Spiele faszinieren wochen-, monate-, jahrelang!"

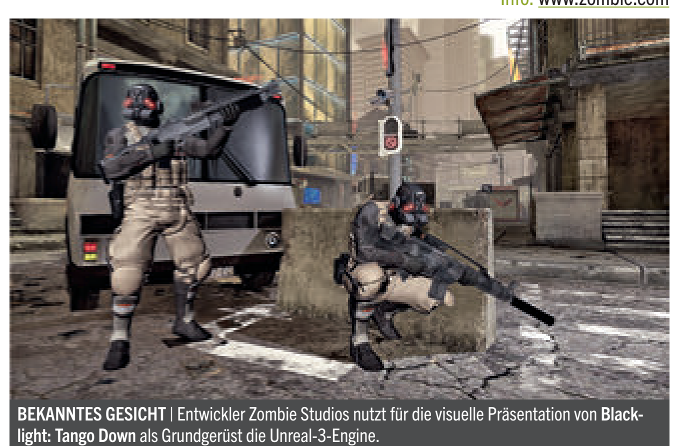
- Gilde 1400 (Gameforge)
- Grepolis (InnoGames)
- Heroes in the Sky (gamigo)
- Wewaii (Travian Games)
- Shakes & Fidget (Playa Games)

BLACKLIGHT: TANGO DOWN

Großer Shooter für kleines Geld?

Blacklight: Tango Down soll im Sommer 2010 als Download-Titel erscheinen und höchstwahrscheinlich 15 Euro kosten. Trotzdem hat Entwickler Zombie Studios die Ziele für den Shooter hoch gesteckt: Multiplayer-Fokus, aber dennoch Einzelspieler-Part, zehn Maps, 16 Spieler, die gleichzeitig an einem Gefecht teilnehmen können, sieben Charakterklassen und umfassende Personalisierungsmöglichkeiten sollen zum Lieferumgang des Spiels gehören. Dank sogenanntem Hyper Reality Visor kann der Spieler durch Wände sehen, aber währendessen seine Waffen nicht abfeuern. Zudem soll das Spiel laut dem Entwickler aus Seattle ein Rangsystem mit insgesamt 70 Rangstufen enthalten. Je höher man aufsteigt, desto bessere Waffen und Ausrüstungsgegenstände erhält man. Mehr zu **Blacklight: Tango Down** erfahren Sie in der kommenden Ausgabe, da wir das Spiel bei einem Entwicklerbesuch vor Ort in Seattle ausgiebig in Augenschein nehmen durften. ❑

Info: www.zombie.com



BEKANNTES GESICHT | Entwickler Zombie Studios nutzt für die visuelle Präsentation von **Blacklight: Tango Down** als Grundgerüst die Unreal-3-Engine.

BLOODGAME

Neues Browser-Spiel der Shakes-&-Fidget-Macher

DÜSTER | Vampire gegen Werwölfe – ein gern gesehenes Horror-Szenario.



GUT | Die Menüs des Spiels sind übersichtlich.

Playa Games, die Macher des Browser-Spiels **Shakes & Fidget: The Game**, kündigen nun ihr neues Projekt an. Das actionreiche Spiel **Bloodgame** entsteht dabei ohne die Mitwirkung von Oskar Pannier und Marvin Clifford, den beiden Comic-Zeichnern, die den Charakteren von **Shakes & Fidget** Leben einhauchten. Der von Playa Games komplett eigengestaltete Titel orientiert sich vielmehr an Filmen wie **Underworld** und lässt Vampire gegen Werwölfe antreten, es soll später drei spielbare Klassen geben. Einen genauen Starttermin gibt es bislang noch nicht, doch die Hamburger Entwickler rechnen damit, das Browsergame bis Sommer 2010 fertig zu stellen. Auf der bereits existierenden Webseite können Sie sich unterdessen bereits registrieren und werden dann per E-Mail mit den aktuellsten Informationen zu **Bloodgame** versorgt. ❑

Info: www.bloodgame.de

AFTERFALL: INSANITY

Ein Fall für den Psychiater

Für Seelenklempner brechen düstere Zeiten an, zumindest im polnischen Horror-Shooter **Afterfall: Insanity**. Dort bricht im Jahre 2012 die Apokalypse über die Erde herein, da Russland, Deutschland und die Vereinigten Staaten mit Atomwaffen übereinander herfallen. Zurück bleibt ein zerstörtes Europa, bevölkert von Mutanten, mordenden Söldnern und Überlebenden, die in Schutzbunkern hausen. Ein Szenario, das sich wie ein wilder Mix aus **S.T.A.L.K.E.R.**, **Metro 2033** und **Fallout** liest. Welche Rolle Ihre Hauptfigur, ein Psychiater, darin bekleidet, ist noch ungewiss. Das Entwicklerteam Nicolas Games Intoxicate werkelt jedoch mit wohlklingenden Zutaten an diesem Projekt: Düstere Atmosphäre, eine angsteinflößende Geschichte, mehr als 200 Waffen und eine aktuelle Version der Unreal-Engine sollen für ein spannendes und hübsch anzuschauendes Spielerlebnis sorgen. Der Berliner Publisher The Games Company sicherte sich jüngst die europaweiten Rechte an **Afterfall: Insanity**, das im Frühjahr 2011 erscheinen soll. ❑

AUSFALLEND | Eklige Mutanten gehören in ein Endzeit-Spiel. In **Afterfall: Insanity** gibt es massenweise davon.

Info: www.the-games-company.com/de



KLEINSTARBEIT | In **Pole Position** dürfen Sie an vielen kleinen Stellschrauben drehen. In der Garage basteln Sie sich zum Beispiel aus Einzelteilen Ihren eigenen Renner zu sammen.

POLE POSITION

Formel-1-Manager aus Deutschland

Kalypso bringt am 27. Mai 2010 die Sport-Wirtschaftssimulation **Pole Position** auf den Markt. Darin übernehmen Sie die Leitung eines vorgefertigten Rennstalls oder erstellen Ihr eigenes Team. Sie stellen Fahrer ein, gestalten Trainingspläne und machen Verträge mit Mitarbeitern und Werbepartnern. Wer gut wirtschaftet und ein Auge auf Material und Personal hat, sammelt schon bald Punkte für die Fahrer- und Konstrukteurswertung im Formel-1-Zirkus. Sobald Geld in die Kasse kommt, erweitern Sie Ihren Rennstall um Fitnesscenter und Windkanäle und basteln sich aus Hunderten von Komponenten eigene Wagen zusammen. Die Boliden schicken Sie dann auf achtzehn Rennstrecken in aller Welt. Wer will, kann dank des mitgelieferten Editors eigene Fahrer, Teams und Sponsorenfirmen erschaffen. ❑

Info: www.kalypsomedia.com

ARMA 2 OPERATION ARROWHEAD

Stand-Alone-Erweiterung kommt

Die wohl letzte verbliebene große Militärsimulation aus dem Hause Bohemia Interactive legt, nach dem anfangs arg fehlerbehafteten **Arma 2**, mit einem selbstständigen Add-on nach. Dieses Mal schickt Sie das Spiel in das zentralasiatische Takistan, um dort als US-Soldat für Frieden zu sorgen. Mit viele Liebe zum Detail und einem ausgeprägten Hang zum Realismus bauen die Entwickler dabei modernstes amerikanisches Kriegsgerät in ihr Spiel, etwa Bradley-Panzer, AH-64 Apache-Kampfhubschrauber oder Mk-16-Sturmgewehre. Drohnen, Nachtsichtgeräte oder Wärmebildkameras werden Spieler ebenfalls einsetzen dürfen. So kommt **Operation Arrowhead** auf eine stolze Zahl von etwa 300 neuen Einheiten, Waffen und Fahrzeugen. Darüber hinaus trägt das Spiel als weiterer Teil der Serie immer noch stolz die Bezeichnung „Militärsimulation". Dementsprechend knackig wird wohl der Schwierigkeitsgrad. **Operation Arrowhead** soll schon im Sommer erscheinen. ❑

Info: www.arma2.com

TAKISTAN | Neuer Handlungsort ist Zentralasien.

UNGEWISS | Ob das Add-on fehlerfreier als das Hauptspiel wird? Wir hoffen stark!



WIE ECHT | Bohemia Interactive ist für seine originalgetreuen Modelle bekannt.



HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH! | Sie haben eines der Biester aus Monster Hunter Tri gefunden – mehr dazu auf Seite 11!

SPIELE UND TERMINE 05/10

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine. Außerdem sagen wir Ihnen, wann wir zu den Top-Titeln Vorschauen im Heft hatten! (Änderungen vorbehalten)

Legende: Terminänderung · Test in dieser Ausgabe · Vorschau in dieser Ausgabe

	SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	VORSCHAU
	Alan Wake	Action-Adventure	Microsoft	14. Mai (Xbox 360)	07/05, 08/05
	All Points Bulletin	Action	Electronic Arts	2010	—
Seite 42	Alpha Protocol	Action-Rollenspiel	Sega	28. Mai 2010	07/08, 02/09, 09/09
	Arcania: A Gothic Tale	Rollenspiel	Jowood	Ende 2010	06/08, 11/08, 02/09
	Armed Assault 2: Operation Arrowhead	Mehrspieler-Shooter	Peter Games	Sommer 2010	—
	Black Prophecy	Action-MMO	Gamigo	November 2010	04/10
	Blacklight: Tango Down	Ego-Shooter	Ignition Entertainment	Sommer 2010	—
Seite 58	Blur	Rennspiel	Activision	28. Mai 2010	04/10
	Brink	Ego-Shooter	Bethesda	Herbst 2010	08/09, 09/09
	Bulletstorm	Action	Electronic Arts	2011	—
	Crysis 2	Ego-Shooter	Electronic Arts	4. Quartal 2010	—
	Darksiders	Action	THQ	Juni 2010	—
	Dead Rising 2	Action	Capcom	3. September 2010	—
	Dead Space 2	Action	Electronic Arts	1. Quartal 2011	01/10
	Deus Ex: Human Revolution	Action-Adventure	Square Enix	Nicht bekannt	—
	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	Nicht bekannt	09/08, 12/08, 02/09, 11/09
Seite 50	Disciples 3	Runden-Strategie	Kalypso	Sommer 2010	05/10
	Divinity 2: Flames of Vengeance	Rollenspiel	Dtp	September 2010	—
	Drakensang: Am Fluss der Zeit – Phileassons Geheimnis	Rollenspiel	Dtp	Herbst 2010	—
Seite 67	F1 2010	Rennspiel	Codemasters	September 2010	05/10
	Fallout: New Vegas	Rollenspiel	Bethesda	Herbst 2010	03/10
Seite 60	FEAR 3	Ego-Shooter	Warner	Ende 2010	05/10
Seite 52	Ghost Recon: Future Soldier	Ego-Shooter	Ubisoft	4. Quartal 2010	—
Seite 78	Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City	Action	Take 2	14. Aprll 2010	—
	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	2010	05/07, 08/08
	Haunted	Adventure	Nicht bekannt	2010	01/09, 09/09
	Homefront	Ego-Shooter	THQ	2010	08/09
	Hunted: The Demon's Forge	Action-Adventure	Bethesda	Nicht bekannt	04/10
	Kane & Lynch 2	Action	Square Enix	27. August 2010	01/10
	Lara Croft and the Guardian of Light	Action	Square Enix	Sommer 2010	—
	Lego Universe	Online-Rollenspiel	Lego	Nicht bekannt	—
	Mafia 2	Action-Adventure	Take 2	27. August 2010	11/07, 04/09, 07/09, 04/10
	Max Payne 3	Action-Adventure	Take 2	2010	09/09
	Medal of Honor	Ego-Shooter	Electronic Arts	Herbst 2010	02/10
	Monkey Island 2 Special Edition: LeChuck's Revenge	Adventure	Lucasarts	Sommer 2010	—
	Need for Speed World	Rennspiel	Electronic Arts	Sommer 2010	—
	Patrizier 4	Wirtschaftssimulation	Kalypso	September 2010	04/10
	Pirates of the Caribbean: Armada der Verdammten	Action-Adventure	Disney Interactive	4. Quartal 2010	—
	Pole Position	Rennspiel	Kalypso	Herbst 2010	—
	Portal 2	Action-Adventure	Electronic Arts	Ende 2010	—
	Prince of Persia: Die vergessene Zeit	Action-Adventure	Ubisoft	18. Mai 2010	02/10
	Rage	Ego-Shooter	Bethesda	2010	09/09
	R.U.S.E.	Echtzeit-Strategie	Ubisoft	3. Juni 2010	05/09, 10/09
Seite 98	Sam & Max: The Devil's Playhouse – Episode 1: The Penal Code	Adventure	Telltale	April 2010	—
	Sid Meier's Civilization 5	Aufbau-Strategie	Take 2	Herbst 2010	04/10
	Singularity	Ego-Shooter	Activision	3. Quartal 2010	04/09
Seite 68	Sniper: Ghost Warrior	Ego-Shooter	City Interactive	Sommer 2010	05/10
Seite 72	Splinter Cell: Conviction	Action-Adventure	Ubisoft	13. April 2010	08/07, 08/09, 01/10, 04/10
	Split/Second: Velocity	Rennspiel	Disney Interactive	20. Mai 2010	05/09
	Starcraft 2: Wings of Liberty	Echtzeit-Strategie	Blizzard	Mitte 2010	08/07, 07/07, 05/08, 12/08, 07/09, 10/09, 04/10
	Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Electronic Arts	Nicht bekannt	01/09, 08/09, 13/09
	Test Drive Unlimited 2	Rennspiel	Namco Bandai	3. Quartal 2010	04/10
Seite 56	The Secret World	Online-Rollenspiel	Deep Silver	2010	05/10
Seite 28	The Witcher 2: Assassins of Kings	Rollenspiel	Nicht bekannt	Nicht bekannt	05/10
	Tron: Evolution	Action	Disney	Ende 2010	—
Seite 64	Tropico 3: Absolute Power	Aufbau-Strategie	Kalypso	Sommer 2010	05/10
Seite 46	True Crime	Action	Activision	Ende 2010	05/10
	Two Worlds 2	Rollenspiel	Zuxxez	2. Quartal 2010	01/10
	World of Warcraft: Cataclysm	Online-Rollenspiel	Blizzard	2010	11/09
Seite 36	XCOM	Ego-Shooter	Take 2	2011	05/10

NACHT DER LEBENDEN TOTEN? | Immer mehr klassische Marken stehen aus jahrelangem Schlaf auf. Was führt zu dieser Wiederbelebungs-Welle?

Alte Marken, neue Spiele

Von: Christian Schlütter

Was steckt hinter der Wiederauferstehung von Kultspielen?

„Ruhe in Frieden" ist ein Satz, den man in der Spielebranche nicht allzu oft hört. Vielmals werden erfolgreiche Serien so lange ausgequetscht, bis aller Lebenssaft aus der Spiele-Zitrone heraus ist. Sollten wir da froh sein, dass manche Klassiker nicht mehr angefasst werden? Oder dürstet die Fangemeinde einfach nach immer neuem Stoff ihres Lieblings-Universums? Irgend etwas muss doch dran sein an den Perlen, die ganz hinten im Regal stehen, und die doch immer wieder den Weg auf die Festplatte finden.

Denn in letzter Zeit entstehen immer wieder neue Spiele auf der Basis altehrwürdiger Marken. Jüngstes Beispiel ist das Browserspiel **Lord of Ultima**, für das sich das deutsche EA-Studio Phenomic den Namen der Über-Rollenspielserie **Ultima** ausgeliehen hat. „Es ist toll, an einem Universum mitzuentwickeln, mit dem man aufgewachsen ist.", erzählt uns Phenomics General Manager Dirk Ringe. Dass bei solch einem Lizenz-Neustart, gerade in einem neuen Genre, Fallstricke

INTERVIEW MIT **STEPHAN BARNICKEL**

„Wir waren auf der Suche…"

PC Games: Wie seid ihr an die Lizenz zu **Jagged Alliance** gekommen?

Barnickel: „Wir waren auf der Suche nach interessanten, älteren Lizenzen, die wir selbst kennen und mögen. Dann stellte sich die Frage, ob es Sinn macht, die entsprechende Lizenz wiederzubeleben und ob ein solches Projekt realisierbar ist. Bei **Jagged Alliance** ist es nun so, dass die Community nach wie vor sehr aktiv und die Lizenz noch immer sehr bekannt ist. "

PC Games: In welche Richtung wollt ihr **Jagged Alliance 3** entwickeln?

Barnickel: „Den Kern wird hier sicherlich das Vollpreisprodukt **Jagged Alliance 3** für PC bilden. Weiterhin soll es ein Remake des Klassikers **Jagged Alliance 2** mit neuer Technik und Grafik geben. Parallel zum Remake arbeiten wir an einem Browsergame-Konzept."

PC Games: Die Marke **Jagged Alliance** hat ein paar schwierige Jahre hinter sich. Woran ist die Entwicklung eines dritten Teils bis jetzt gescheitert?

Barnickel: „An der Perfektion des zweiten Teils. **Jagged Alliance 2** zeichnete sich durch taktischen Tiefgang bei gleichzeitig praktischer Spielbarkeit aus. Hinzu kommt, dass die Modding-Community bis heute auf Basis des Quellcodes laufend neue Mods veröffentlicht. Weshalb die beiden **JA3**-Projekte bei Akella und zuvor Game Factory Interactive Russia letztlich eingestellt wurden, können wir nicht beantworten."

PC Games: Warum glaubt ihr trauen sich gerade deutsche Studios an die Wiederbelebung von Klassiker-Marken?

Barnickel: „Ich persönlich denke, dass dies zum einen an der Tatsache liegt, dass der deutsche Markt immer noch recht PC-lastig ist und es gerade in dem Bereich viele „alte" Marken gibt, die es wert sind, wiederbelebt zu werden. Da der deutschsprachige Markt für den PC einer der Hauptabsatzmärkte ist, kann man als Publisher das Risiko hierzulande schon sehr stark reduzieren."



Stephan Barnickel ist Product Manager bei bitcomposer Games.

INTERVIEW MIT STEFAN MARCINEK

„Man bewegt sich auf rutschigem Boden“



Stefan Marcinek ist Global Managing Director bei Kalypso.

PC Games: Kalypso hat in letzter Zeit viele alte Marken aufgekauft. Was führte zu dieser Entscheidung?
Marcinek: „Mal abgesehen von wirtschaftlichen Entscheidungen handelt es sich bei **Tropico**, **Patrizier** oder **Airline Tycoon** um Spiele, die wir selber gern gespielt haben und immer noch gerne spielen. Wenn man dann die Möglichkeit hat, diese Marken zu erwerben, greift man natürlich zu.“
PC Games: Im Falle von **Patrizier 4** zum Beispiel habt ihr ja direkt den Experten aus dem früheren Ascaron-Studio ein neues Zuhause gegeben. Wie wichtig ist es, diese Leute an Bord zu haben?
Marcinek: „Sehr wichtig. Daniel Dumont, der geistige Vater hinter **Patrizier 2** und **Port Royale**, kennt die Spiele in- und auswendig. Ihn und die anderen Ascaron-Mitarbeiter an Bord zu haben ist ein Glücksgriff.“
PC Games: Rechnet sich der Relaunch einer fast vergessenen Serie wie **Tropico**?
Marcinek: „Für uns war **Tropico 3** – sowohl für den PC, als auch für die Xbox 360 – international ein sehr erfolgreiches Produkt.“
PC Games: Welche Vor- und Nachteile hat der Kauf einer Marke gegenüber einer Eigenentwicklung?
Marcinek: „Bei einer Marke, die bereits im Markt etabliert ist, kann man auf eine große Fangemeinde aufbauen, die nicht nur schon länger auf einen neuen Nachfolger wartet, sondern auch die Entwickler mit Ideen und Anregungen unterstützt. Aber natürlich kann dies auch ein Nachteil sein, da man sich immer auf einem rutschigen Boden bewegt. Denn man muss die Hardcore-Fans zufriedenstellen, aber auch Neueinsteiger. So muss man immer einen Kompromiss finden.“
PC Games: Plant ihr weitere „Wiederbelebungen“?
Nachname: „Wir haben mit **Patrizier 4** und **Airline Tycoon 2** schon eine Menge zu tun. Außerdem haben wir ja noch **Tropico**, das nun mit dem Add-on fortgeführt wird. Nebenbei wollen wir ja auch eigene Marken kreieren und da wird in Zukunft einiges von uns kommen. Aber wer weiß, wenn das Timing stimmt und die richtige Marke um die Ecke kommt …“
PC Games: Glaubt ihr, dass die Rückkehr zu Klassiker-Marken ein Trend der gesamten Branche wird?
Marcinek: „Ob alte Marken grundsätzlich immer in der heutigen Zeit funktionieren, ist schwer zu sagen. Dass es funktionieren kann, haben wir mit **Tropico 3** bewiesen. Aber letztlich muss das jede Firma selbst entscheiden.“

warten, ist wohl jedem Entwickler bewusst. „Das **Ultima**-Universum ist bisher durch Single- und Multiplayer-Rollenspiele groß geworden. Die erste Erwartung eines Fans ist es deshalb, ein neues Rollenspiel zu erleben. Sobald die Spieler sich allerdings auf das Genre eingelassen haben, bekommen wir nur positives Feedback“, so Ringe.

Aber auch andere Studios wagen sich an den Neustart klassischer Marken. Telltale Games hat erfolgreich **Sam & Max** wiederbelebt. Und das, obwohl die Entwickler auf ein Episodenformat setzen. Mittlerweile steht gar die dritte Staffel der Comedy um Hase und Hund an.

Neuesten Gerüchten zufolge hat EA zudem vor, dem Strategie-Klassiker **Syndicate** einen Neustart zu spendieren. Starbreeze, Entwickler des hoch gelobten **Chronicles of Riddick**, soll den bionisch verbesserten Agenten in einem **Syndicate**-Spiel neues Leben einhauchen. Das zeigt auch, welch hohen Stellenwert große Publisher wie EA den lange archivierten Marken mittlerweile wieder einräumen.

Interessanterweise sind es oft gerade deutsche Firmen, die tot geglaubte Spiele aus dem Nirwana holen. Gerade der Wormser Publisher Kalypso hat sich auf diesem Gebiet in letzter Zeit hervorgetan. Kalypso verschaffte mit **Tropico 3** einer Aufbau-Strategieserie einen standesgemäßen Nachfolger, an die zwischen all den **Anno**- und **Siedler**-Spielen schon seit Jahren kein Genrefreund mehr gedacht hatte – und konnte damit sogar Gewinn einfahren. „Für uns war **Tropico 3** ein sehr erfolgreiches Produkt“, sagte uns Kalypsos Global Managing Director Stefan Marcinek im Interview.

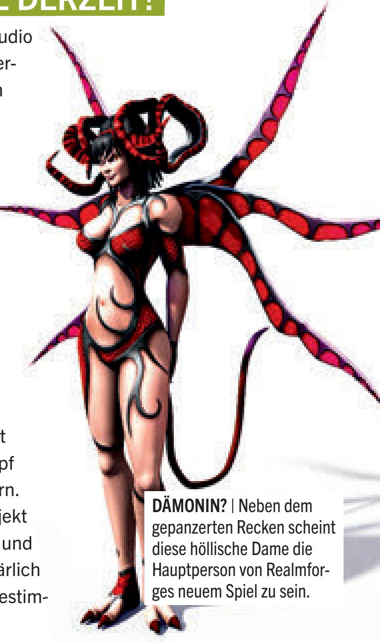
Auch die Wirtschaftssimulationen **Mad TV** und **Airline Tycoon** bekommen bei Kalypso ein neues Zuhause. Und in Gütersloh werkeln Ex-Ascaron-Mitarbeiter für den Wormser Publisher an einem vier-

SCHLACHTEN IM DUNKLEN KELLER – WORAN WERKELT REALMFORGE DERZEIT?

Neben Airline Tycoon 2 arbeitet das Ceville-Studio Realmforge derzeit noch an einem zweiten Spiel. Die Münchner gaben uns einen exklusiven Ausblick auf ihr noch geheimes Projekt.


FINSTER | Ganz anders als **Ceville** und **Mud TV** sieht das neue Projekt von Realmforge blutig und düster aus. Der Screenshot zeigt eine frühe Alpha-Version.

Kurz vor Redaktionsschluss ärgerte uns das Münchner Studio Realmforge rund um Christian Wolfertstetter (siehe Interview auf der nächsten Seite) mit dem Hinweis auf ein bis jetzt streng geheimes neues Spiel. In unserem Postfach fanden wir ein Artwork und einen Screenshot aus einer sehr frühen Alpha-Version des Titels. Allerdings wollte Realmforge uns weder den Namen des Spiels verraten, noch ob es auf einer klassischen Marke basiert.
Nur so viel ist klar: Die Entwickler gehen neue Wege. Das neue Spiel wird ein düsteres Fantasy-Strategiespiel. Der Screenshot zeigt einen schwarzen Recken im Kampf mit Skeletten und anderen Monstern. Auch grafisch setzt sich das Projekt von grellbunten Spielen wie **Ceville** und **Mud TV** ab. Blutverschmierte, spärlich ausgeleuchtete Tunnelsysteme bestimmen das Bild.


DÄMONIN? | Neben dem gepanzerten Recken scheint diese höllische Dame die Hauptperson von Realmforges neuem Spiel zu sein.

INTERVIEW MIT **CHRISTIAN WOLFERTSTETTER**

„Freude und Angst halten sich die Waage“

PC Games: Wie ist es, den (inoffiziellen) Nachfolger zu einem echten Klassiker wie **Mad TV** zu entwickeln?
Wolfertstetter: „Freude und Angst halten sich hier schön die Waage. Zum einen ist es ein erhebendes Gefühl, an einem Spiel arbeiten zu dürfen, das man noch aus seiner eigenen Jugend kennt und lieb gewonnen hat. Zum anderen hat man eine Fangemeinde, die den Klassiker quasi zum perfekten Spiel erklärt und den Nachfolger, offiziell oder nicht, äußerst kritisch beäugt. Zumindest wissen wir nun, wie sich wohl die Leute beim Set von **Star Wars: Episode 1** gefühlt haben!“
PC Games: Vor welche Schwierigkeiten stellt euch solch eine „Wiederbelebung“?
Wolfertstetter: „Die größte Schwierigkeit ist es, zuerst einen Konsens zu finden. Jeder, der das Originalspiel kennt, hat bereits im Kopf eine eigene Vorstellung, was das eigene Spiel, also der Nachfolger, bieten muss. Zudem muss man überprüfen, was man heutzutage anders machen würde. Schließlich soll das Spiel nicht nur die Fans des Klassikers ansprechen, sondern auch neue Spieler für sich gewinnen. Allerdings ist das eine schwierige Gratwanderung, denn jeden Schritt, den man vom Original abweicht, wird man zwangsweise vor den Fans verantworten müssen.“
PC Games: Wie verläuft die Arbeit an **Airline Tycoon 2**? Habt ihr da schon Fan-Wünsche erhalten?
Wolfertstetter: „Bei **Airline Tycoon 2** gehen wir viel stärker auf die Community ein. Auf einer Fanseite arbeiten wir eng mit den Moderatoren zusammen und haben uns von den Fans viele Anregungen und Wünsche für Teil 2 geholt. Das kann auch dazu führen, dass Sachen über den Haufen geworfen und neu gemacht werden, wie beispielsweise aktuell gerade beim Look der Tycoons. Diese haben wir noch einmal überarbeitet beziehungsweise einen sogar komplett ersetzt. Den Fanwünschen entsprechend werden wir nah am Original bleiben und Abweichungen wenn möglich zuerst kommunizieren und diskutieren.“


Christian Wolfertstetter ist Creative Director bei Realmforge.

Geändertes Alter Ego

Bei der Entwicklung von Airline Tycoon 2 hört Realmforge auf das Feedback der Fans, ersetzte sogar einen der Tycoon-Avatare komplett.

ten Teil der **Patrizier**-Serie, die das Bild der deutschen Wirtschaftssimulationen entscheidend mitgeprägt hat.

Warum aber diese deutsche Fixierung auf die „gute, alte Zeit“? Stephan Barnickel, Product Manager bei dem Eschborner Studio Bitcomposer, das derzeit an einem dritten Teil der Taktik-Reihe **Jagged Alliance** arbeitet, hat dafür eine Erklärung: Gerade im PC-Bereich, der in Deutschland recht stark ist, gäbe es viele klassische Marken, die es wert seien, wiederaufzuerstehen. Und tatsächlich schlafen gerade im PC-Sektor noch viele ehemalige Topseller den Schlaf der Gerechten. Oftmals fehlt es nur an Studios, die geeignet oder mutig genug wären, solch ein Projekt anzugehen. Schließlich kann sich jeder Entwickler sicher sein, dass er unter der Beobachtung aller Nostalgiker steht, sollte er eine klassische Marke angehen. Um so besser ist es da, wenn an der Neuentwicklung Veteranen beteiligt sind, die schon an den Original-Spielen mitgearbeitet haben. Das Team zur Wiederauferstehung von **Patrizier** hat zum Beispiel schon 2000 den zweiten Teil der Serie programmiert. Und den Neustart von **Mechwarrior** beaufsichtigt unter anderem Jordan Weisman, der mit seiner Firma FASA damals die Serie ins Leben rief.

Letztendlich ist der Trend zur Wiederbelebung klassischer Marken auch eine Rückbesinnung auf alte Werte und Stärken – in einer Zeit, in der den Publishern an vielen Ecken Erlöse wegbrechen und Käufer wenig Vertrauen in neue Marken setzen.

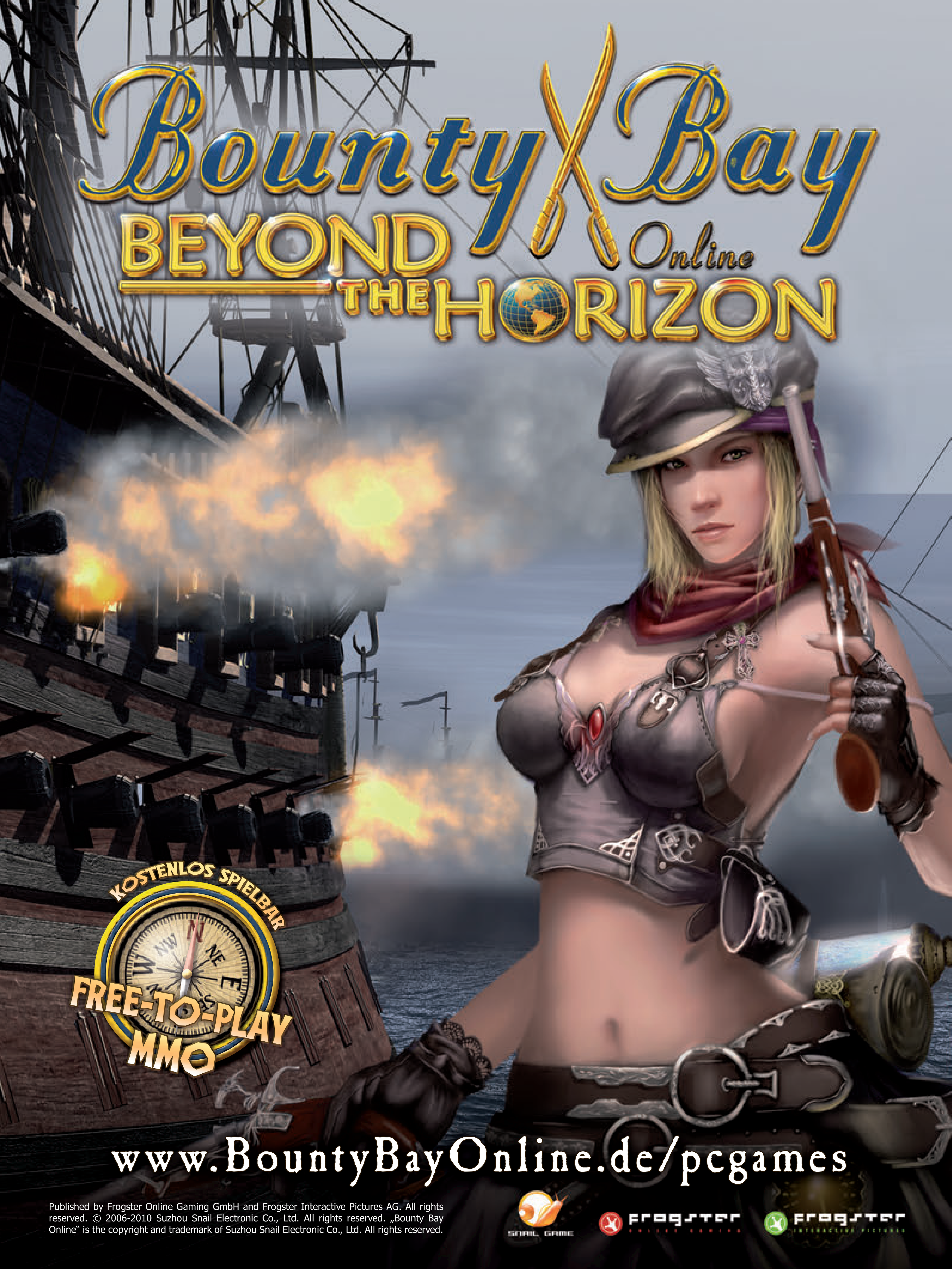
Ob die Rechnung aufgeht, hängt auch davon ab, wie ernst ein Projekt genommen wird. Ein guter Neustart stellt sowohl Fans als auch Erstkäufer zufrieden, fügt einem funktionierenden Konzept frische Ideen hinzu. Wer das beachtet, der darf auch ruhig den Frieden eines Klassikers stören. ❑

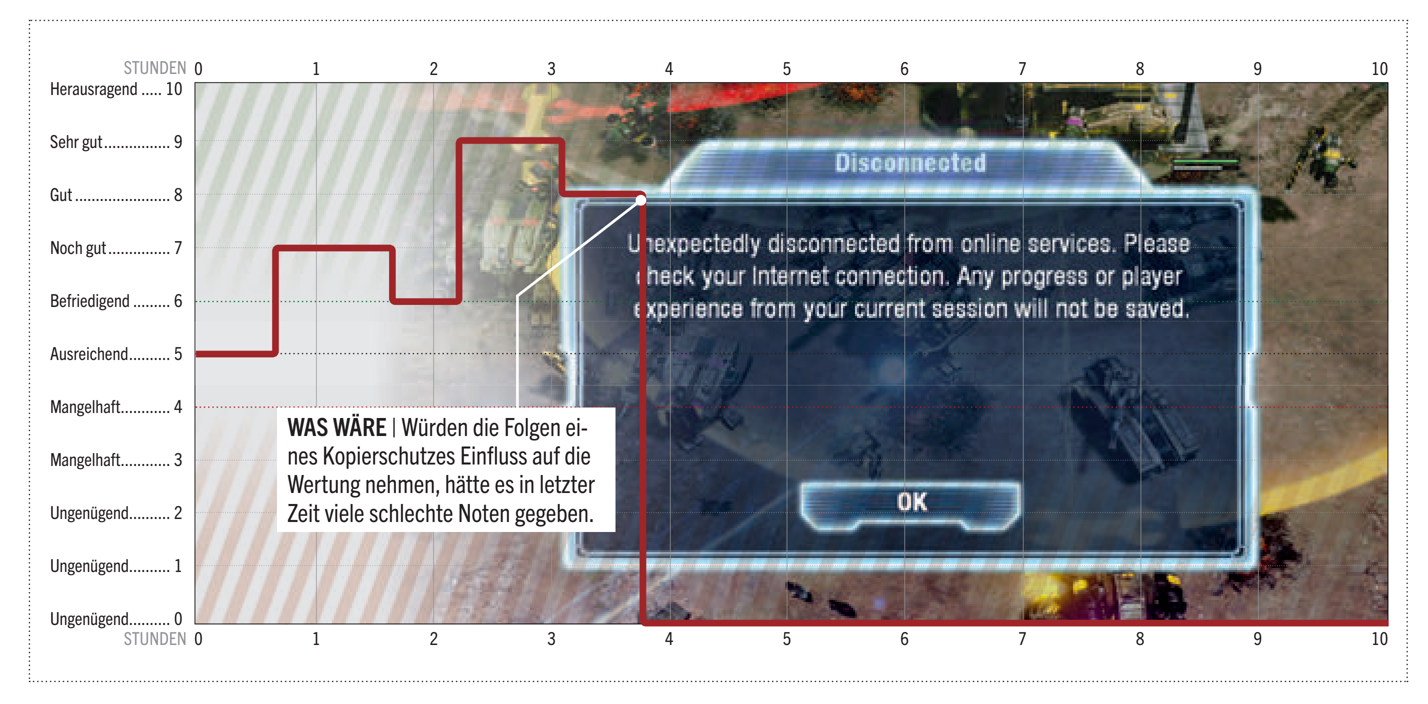
INTERVIEW MIT **DANIEL DUMONT**

„Es ist schon sehr lange her …“

PC Games: Dein Team hat ja schon an **Patrizier 2** mitgearbeitet. Wie fühlt es sich an, zu dieser Serie zurückzukehren?
Dumont: „**Patrizier 2** war der erste große Erfolg, an dem mein Team und ich gearbeitet haben. Schon allein deshalb ist es ein sehr positives Gefühl, wieder an der Serie zu arbeiten. Zum anderen ist es aber schon sehr lange her und vieles hat sich verändert. Einerseits müssen wir viel verändern, andererseits soll das Spiel aber erhalten bleiben. Das ist zwar eine sehr interessante Aufgabe, aber ein mulmiges Gefühl ist da doch.“
PC Games: Welche Rückmeldungen habt ihr nach der Ankündigung von **Patrizier 4** von den Fans bekommen?
Dumont: „Nur sehr positive, natürlich viele mit Vorschlägen und Ideen. Übrigens nicht nur aus Deutschland, auch aus England und aus Russland. Von zwei Fans haben wir sogar Wein von der Mosel geschickt bekommen. Die Fans sind natürlich besonders froh, dass es sich beim Entwicklerteam um das Originalteam handelt. So was ist nach so langer Zeit nicht selbstverständlich, für die Fans bedeutet das aber, dass dadurch das ursprüngliche Spielgefühl erhalten bleibt.“
PC Games: Wie sehr orientiert man sich bei so einem Nachfolger an der eigenen Arbeit von früher?
Dumont: „**Patrizier 2** hatte ja einen sehr besonderen Spielmechanismus, der aus dem simulierten Handelssystem und dem Optimieren der eigenen Handelsrouten bestand. Dieser Mechanismus muss natürlich erhalten bleiben, das erwartet jeder Spieler. Wir versuchen, die Spieltiefe von damals zu erhalten beziehungsweise zu erhöhen, gleichzeitig aber Bedienung und Spieleinstieg zu verbessern. Bei Dingen wie der Simulationslogik schauen wir daher ganz genau auf das frühere Spiel, bei Interface und Steuerung ist es mehr ein prüfender Blick.“


Daniel Dumont ist Managing Director bei Gaming Minds Studios.


Bounty Bay
Online
BEYOND THE HORIZON
KOSTENLOS SPIELBAR
FREE-TO-PLAY
MMO
www.BountyBayOnline.de/pcgames
Published by Frogster Online Gaming GmbH and Frogster Interactive Pictures AG. All rights reserved. © 2006-2010 Suzhou Snail Electronic Co., Ltd. All rights reserved. „Bounty Bay Online" is the copyright and trademark of Suzhou Snail Electronic Co., Ltd. All rights reserved.
SNAIL GAME
frogster
frogster



WAS WÄRE | Würden die Folgen eines Kopierschutzes Einfluss auf die Wertung nehmen, hätte es in letzter Zeit viele schlechte Noten gegeben.

Streitfall Kopierschutz

Von: Robert Horn

Die Redakteure der PC Games diskutieren ein heißes Thema: Soll ein störrischer Kopierschutz Wertungen beeinflussen?

Vier Redakteure sitzen zusammen und wälzen ein schwerwiegendes Problem, das in letzter Zeit überhandgenommen hat: Der Kopierschutz, den einige Publisher inzwischen einsetzen, greift massiv in das Spielvergnügen vieler Leser ein und bestraft ehrliche Kunden. Leser beschweren sich in bitteren Briefen, Kundenwertungen bei Online-Verkaufshäusern rasseln ins Bodenlose. Schon in Ausgabe 04/2010 nahmen wir uns des Themas an, dieses Mal wird es allerdings persönlich. Es geht um wichtige redaktionelle Grundregeln, das Verhalten mit widerspenstigen Schutzmaßnahmen, den grundsätzlichen Einfluss eines Kopierschutzes auf den Begriff Spielspaß. Es geht schlicht um die Lösung eines Problems. ❑

DAS PROBLEM

Online-Kopierschutz-Systeme wie Ubisofts Game Launcher (verwendet in allen aktuellen Ubisoft-Spielen) oder EAs Online-Zwang in C&C 4 oder Battlefield Bad Company 2 zeigen ein ganz verheerendes Problem: Funktioniert der Online-Dienst nicht (etwa wegen Wartungsarbeiten oder Hacker-Angriffen), so verweigern die betroffenen Titel den Dienst und Spieler schauen in die Röhre.

Wie soll PC Games mit diesem unerfreulichen Phänomen umgehen? Beeinträchtigt ein rigider Kopierschutz den Spielspaß? Und, auf der anderen Seite, sollen wir ein eigentlich gelungenes Spiel für einen solchen Schutz abstrafen?



NACHDENKLICH | Von links nach rechts: Felix Schütz, Sebastian Weber, Robert Horn und Christian Schlütter diskutieren heftig über das Problem Kopierschutz.

Robert Horn: Kollegen, in unserer jüngsten Ausgabe finden sich insgesamt fünf Spiele, die ihren Konsumenten Online-Zwang oder rigiden Kopierschutz aufbürden. Ist das noch normal?

Christian Schlütter: Nein, ganz und gar nicht. So etwas darf nicht sein. Ich hatte selbst unglaublich nervige Probleme mit **Die Siedler 7** und **C&C 4**. Oder fragt mal Stefan nach seinem **Silent Hunter 5**-Test! Spiele, und damit die Publisher, sollten für die Probleme, die ein Kopierschutz verursacht, abgestraft werden.

Felix Schütz: Ein Kopierschutz hat in der Motivationskurve nichts zu suchen. Wir bewerten hier Spielspaß.

Robert Horn: Das sehe ich anders. Schließlich bildet die Motivationskurve in Tests den Spielspaß ab. Und wenn mich ein Kopierschutz aus dem Spiel wirft, oder – noch schlimmer – den letzten Spielstand nicht richtig speichert, dann beeinflusst das meinen Spielspaß aber gehörig.

Sebastian Weber: Das mag sein, aber ein Kopierschutz hat mit dem eigentlichen Spiel nichts zu tun. Wenn ein Spiel Spaß macht, dann ist das so. Egal, wie der Kopierschutz arbeitet. Du kannst ja auch nicht die Entwickler des Spiels für den Kopierschutz verantwortlich machen und mit deiner Abwertung bestrafen.





EXTREMFALL 1 | Online-Rollenspiele wie **World of Warcraft** haben oft gerade zu Beginn mit Serverausfällen zu kämpfen. Dass so etwas passieren kann, verstehen und akzeptieren die meisten Spieler. Würden solche Probleme in eine Spielewertung einfließen, hätte das brutale Folgen.

Felix Schütz: Abgesehen davon testen wir sehr oft Versionen vor dem eigentlichen Verkaufsstart. Wie sollen wir da feststellen, ob nicht nur wir gerade diese Probleme haben, weil das Testmuster noch nicht final ist?

Christian Schlütter: Die Publisher haben uns eine solche Version ja zum Test gegeben. Wir können nur bewerten, was uns vorliegt. Dann MUSS ich sagen, wie das Spiel bei MIR läuft. Ich kann nicht beurteilen, ob bei den Lesern vielleicht die Server für den Kopierschutz funktionieren. Ich kann nur darlegen, wie sie zum Testzeitpunkt liefen. Und das muss ich klar im Test veranschaulichen.

Felix Schütz: Ein gutes Argument, aber was dann? Werten wir also schlechter, wenn ein Spiel in dieser Hinsicht Probleme macht, und testen es später bei Verkaufsstart erneut, nur um es dann gegebenenfalls wieder aufzuwerten? Oder, wenn es dann immer noch Probleme gibt, testen wir dann alle zwei Wochen erneut? Das ist ein Ding der Unmöglichkeit.

Robert Horn: Wenn ein Spiel an sich gut ist – als Beispiel sei **Battlefield Bad Company 2** genannt –, bekommt es sowieso trotz Problemen eine gute Wertung. Einfach, weil die Zeit, in der ich spiele, die mit Online-Problemen verplemperte Zeit wieder wettmacht. Es rettet sich sozusagen selbst aus der Krise.

Sebastian Weber: Wichtiger Punkt „verplemperte Zeit": Wenn du am Wochenende nicht ins Spiel kommst, weil die Server streiken, dann spielst du ja nicht. Also hat das nichts in der Motivationskurve verloren. Weil du SPIELspaß bewertest.

Felix Schütz: Vor allem, wo sind die Grenzen? Ein Online-Rollenspiel bricht öfter mal die Verbindung ab, allein schon wegen Wartungsarbeiten. Selbst ein **World of Warcraft** lief zu Beginn nicht rund. Hätten wir das alles mit in unsere Wertung einfließen lassen, **WoW** hätte eine wirklich schlechte Note bekommen.

Christian Schlütter: Okay, das ist natürlich übertrieben. Es bleibt aber die Tatsache, dass moderner Kopierschutz oder der Online-Zwang-Wahn vieler Publisher die Spieler massiv stört. Der Kopierschutz ist Teil des Produktes, das ich kaufe. Es ist kein irgendwie außerhalb des Spieles stehender Faktor. Er muss schlicht funktionieren. Und deshalb ist meiner Meinung nach der Kopierschutz auch mit dem Spiel und dem Hersteller an sich verknüpft. Wenn die Publisher ein unfertiges Produkt abliefern, dann es ist unsere Pflicht als Spieletester, genau so etwas festzuhalten.

Felix Schütz: Das tun wir ja. Zur Veranschaulichung zeigt jede Motivationskurve zu Problemspielen symptomatisch die Schwierigkeiten, die wir an diesen Stellen hatten. Die eigentliche Wertung beeinflusst das aber faktisch nicht.

Sebastian Weber: Wir müssen das sowieso von Fall zu Fall entscheiden und bewerten. Ein starres Konzept hilft uns da nicht weiter. Ganz wichtig: Transparenz. Wir müssen den Lesern zeigen, was wir gesehen haben und ob und welche Probleme wir dabei hatten. Während Stefan zum Beispiel bei **Silent Hunter 5** massive Schwierigkeiten mit Ubisofts Game Launcher hatte, konnte Kollege Jürgen ohne Probleme **Splinter Cell: Conviction** testen. In beiden Fällen weisen wir auf den Kopierschutz hin und zeigen deutlich, wo wir auf welche Probleme gestoßen sind. Falls die Probleme überhandnehmen, halten wir die Wertung auch mal zurück und geben Publishern und Entwicklern die Chance, solche Fehler auszubügeln. So haben wir zum Beispiel bei **Star Trek Online** richtigerweise mit einer finalen Wertung gewartet.

Robert Horn: … oder wir geben im Zweifelsfall keine Kaufempfehlung. Denn wir wollen ja im Grunde eine kompetente Kaufberatung bieten.



EXTREMFALL 2 | Ubisoft-Spiele der neuesten Generation werden alle mit dem Ubisoft-Launcher ausgeliefert. Der verursachte anfangs noch massive Probleme. Inzwischen – das zeigt **Splinter Cell: Conviction** – hat der Publisher die Verbindungsprobleme in den Griff bekommen. Kunden fühlen sich dennoch gegängelt.

DIE LÖSUNG

PC Games weist schon jetzt in jedem Artikel auf den verwendeten Kopierschutz hin. Das werden wir im Zuge der neuen Publisher-Schutzmaßnahmen weiter ausbauen und explizit auf solche möglicherweise störenden Faktoren hinweisen. Transparenz ist uns dabei wichtig: Wir berichten, welche Erfahrungen wir mit dem Kopierschutz gemacht haben und ob er uns beim Spielen beeinträchtigt hat. Sind solche eventuellen Fehler gar massiv und lassen kaum ein Spielgefühl aufkommen, sehen wir von einer Wertung ab und reichen diese nach. Die Wertung wird aber ein rigider Kopierschutz nicht beeinflussen. Zur Veranschaulichung tragen wir Probleme in die Motivationskurve ein. Wir wollen die Entwickler guter Spiele nicht für etwas bestrafen, das nicht in ihrer Hand liegt. Online-Spiele testen wir grundsätzlich nur unter Live-Bedingungen.

VORSCHAU 05/10

INHALT

ROLLENSPIEL
THE WITCHER 2


Seite 28

HEXENMEISTER | Das Rollenspiel für Erwachsene geht in die zweite Runde. Vor Ort bei den Machern hat sich Sebastian Weber ein Bild vom aktuellen Stand der Entwicklung gemacht.

ACTION
XCOM


Seite 36

NEUSTART | 2k Marin haucht mit **XCOM** einem Spieleklassiker neues Leben ein. Sebastian Weber verrät Ihnen, warum die Wiederauferstehung der **XCOM**-Serie gelingen könnte.

MOST WANTED

Sie haben gewählt: Auf diese Spiele freuen sich unsere Leser am meisten! (Quelle: pcgames.de)

1. **MAFIA 2**
   Action | 2K Games
   Termin: 27. August 2010
2. **DIABLO 3**
   Action-Rollenspiel | Blizzard
   Termin: Nicht bekannt
3. **CRYSIS 2**
   Ego-Shooter | Electronic Arts
   Termin: Nicht bekannt
4. **STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY**
   Echtzeit-Strategie | Blizzard
   Termin: Mitte 2010
5. **THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS**
   Rollenspiel | Nicht bekannt
   Termin: Nicht bekannt
6. **FALLOUT NEW VEGAS**
   Rollenspiel | Bethesda
   Termin: Herbst 2010
7. **F1 2010**
   Rennspiel | Codemasters
   Termin: September 2010
8. **STAR WARS: THE OLD REPUBLIC**
   Online-Rollenspiel | Electronic Arts
   Termin: Nicht bekannt
9. **BATMAN: ARKHAM ASYLUM 2**
   Action | Warner Bros. Interactive
   Termin: Nicht bekannt
10. **TEST DRIVE UNLIMITED 2**
    Rennspiel | Namco Bandai
    Termin: 3. Quartal 2010

KOLUMNE VON WOLFGANG FISCHER
MICROSOFT GAME ROOM – GESCHENKT IST NOCH ZU TEUER!



Microsoft liebt mich! Dachte ich zumindest, als der Software-Riese **Game Room** für Windows Live ankündigte. Retro-Games und Spielhallenklassiker in schöner neuer Verpackung mit wöchentlichen Updates. Ein Traum für alte Hasen wie mich und eine gute Möglichkeit für jüngere Zocker, herauszufinden, was wir früher so toll an den kruden Pixelhaufen fanden. Aber wer hätte es gedacht: Microsoft hat's versemmelt! Und das Drama fängt schon beim Preis an: Gerade mal zehn Minuten lang dürfen Sie jeden Titel Probe spielen. Danach bittet Microsoft zur Kasse und das nicht zu knapp. Drei Euro, falls Sie den Titel nur über Windows Live zocken. Ganze fünf Euro, falls Sie auch auf der Xbox 360 spielen wollen. Was erschwerend hinzukommt: Die bisherige Auswahl an Spielen ist bemerkenswert schwach, mal abgesehen von ein paar Knallern wie **Super Cobra**, **Scramble** oder **Tempest**. Fast der ganze Rest sind üble Pixelschiebereien, die selbst für damalige Verhältnisse schon unterirdisch waren. Erinnern Sie sich zum Beispiel an **Real Sports Tennis** für Atari 2600? Zwei schlecht steuerbare Strichmännchen, die auf einem kaum mal als Tennisfeld erkennbaren Rechteck einem unidentifizierbaren Blob hinterherjagen. Wer hier die kompletten zehn Minuten Probezeit durchhält, hat meinen Respekt verdient. Wo sind die echten Klassiker? Warum darf ich mir kein Paket an Spielen selbst zusammenstellen? Klingt verdammt nach Abzocke … Zumal Sie deutlich besser ausgestattete Retro-Spielesammlungen wie **Atari: 80 Classic Games in One** über Steam für läppische 15 Euro bekommen. Aber eigentlich bringt es nichts, sich darüber aufzuregen. Schließlich hat der Spiele-Hersteller Microsoft den PC-Markt längst zugunsten der hauseigenen Konsole aufgegeben. Den Beweis können Sie am 14. Mai beim Software-Händler Ihres Vertrauens in Händen halten. Dann erscheint **Alan Wake** – natürlich „only on Xbox 360".



AUF DVD
• Video zum Spiel

AUF EXTENDED-DVD
• Video zum Spiel

The Witcher 2: Assassins of Kings

HÜBSCH | Die Kampfanimationen wirken schon jetzt glaubhaft, laufen flüssig ab und gehen gut ineinander über.

DUNKLE GESELLEN | Was diese beiden Bösewichte im Schilde führen, das verraten die Entwickler nicht. Jedoch scheint Geralt zumindest Kingslayer (im Bild links) zu kennen.



NIE MEHR ALLEINE UNTERWEGS – DAS BEGLEITERSYSTEM

Während Geralt in The Witcher eher ein Einzelgänger war, erlaubt es Ihnen CD Projekt in The Witcher 2, einen Begleiter mitzunehmen.

In der Präsentation stellt Tomasz Gop nur Triss und Vernon Roche als mögliche Begleiter vor. Welche weiteren Typen dazukommen, das lässt er offen. NPCs, die sich Ihnen anschließen, unterstützen Sie im Kampf, bringen teilweise Quests mit und beeinflussen den Verlauf der Story und den Ausgang von Aufgaben. Befehle können Sie den Figuren nicht erteilen, jede Aktion wird von der KI selbst gesteuert – **The Witcher 2** wird also kein **Dragon Age**-Verschnitt.



◀ **WÄHLEN SIE WEISE** | Da Sie nur einen Begleiter bei sich haben, sollten Sie genau abwägen, was Ihnen lieber ist, Kämpfer oder Magier.

▼ **VERNON ROCHE** | Als temerischer Soldat ist er im Schwertkampf geübt und stürzt sich an Ihrer Seite in die Schlacht.



▲ **TRISS MERIGOLD** | Die Zauberin unterstützt Sie im Kampf eher aus sicherer Entfernung mit Feuerbällen, Schutzschilden und Ähnlichem.

▶ **VORGEGEBEN** | Im normalen Spielverlauf können Sie maximal einen Begleiter bei sich haben. Es scheint aber auch Momente in der Story zu geben, in denen Sie mit mehr NPCs unterwegs sind.

Tomasz erzählt:
Die Aktionen der Begleiter basieren voll und ganz auf der künstlichen Intelligenz und den Charaktereigenschaften der NPCs. Triss zum Beispiel würde kein Schwert nutzen, da sie Magierin ist. Alle Begleiter bringen also ihre eigenen Ansichten und Einstellungen zu den Geschehnissen mit. Jedoch planen wir gerade nicht, dass es eine Art Ruf-System gibt, sodass es sich Geralt mit einem Charakter verscherzen kann. Denn wir wollen nicht, dass sich die Spieler aus Versehen den Weg verbauen oder Ähnliches.

Tomasz Gop ist Leitender Produzent von The Witcher 2

Von: Sebastian Weber

Das Rollenspiel für Erwachsene geht in die zweite Runde. Vor Ort bei den Entwicklern schauten wir uns an, was die Fortsetzung taugt.

Andrzej Sapkowski kann PC-Spiele nicht leiden. Vor ungefähr 20 Jahren veröffentlichte der Autor die erste Kurzgeschichtensammlung rund um Hexer Geralt von Riva – den Helden aus **The Witcher**. Ironischerweise hat Sapkowski bis heute aber nur etwa drei Millionen Leser mit seinen Werken rund um Geralt erreicht. Eine vergleichsweise geringe Zahl, wenn man bedenkt, dass die Spieleumsetzung **The Witcher** im Jahr 2007 anderthalb Millionen Mal über den Ladentisch wanderte und somit in erheblich kürzerer Zeit den Hexer einer breiten Masse – den Spielern – bekannt machte. Die raue Welt voller Gewalt und Sex, die vielen, vielen Quests und die verzweigte Geschichte mit den immer wiederkehrenden Momenten, in denen Sie folgenschwere Entscheidungen treffen mussten, führten das polnische Entwicklerstudio CD Projekt mit ihrem Erstlingswerk zum Erfolg. Ein Erfolg, an den die Jungs mit der Fortsetzung anknüpfen und den sie gar toppen wollen.

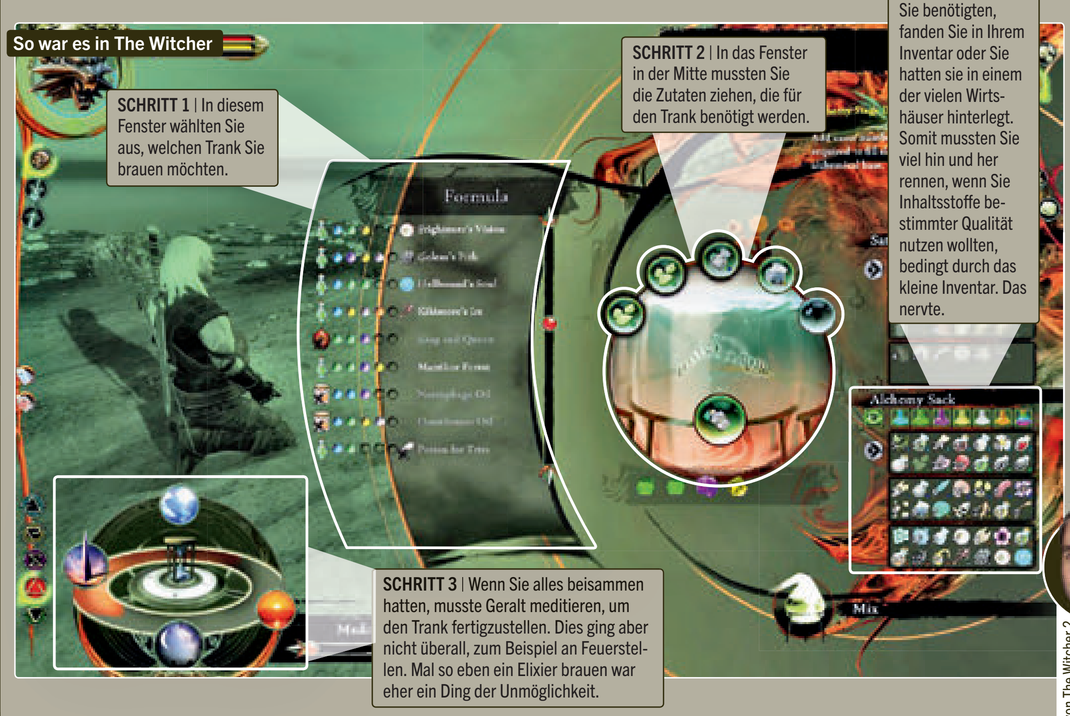
Sie erinnern sich vielleicht noch an das Ende von **The Witcher**. Da kämpft Geralt gegen einen mysteriösen Attentäter. Wer dieser ist, wer seine Auftraggeber sind und wie er zu seinen Fähigkeiten kam, das lassen die Entwickler offen. Ein klassischer Cliffhanger – sozusagen ein offenes Ende, das Lust auf eine Fortsetzung machen soll.

Und tatsächlich, CD Projekt knüpft mit der Geschichte von **The Witcher 2** exakt an dieser Stelle an. Somit werden Sie im Laufe der Zeit mehr über den Killer herausfinden. Dieser und die Strippenzieher hinter dem Attentat stellen die größte Bedrohung dar, die Geralt beseitigen möchte. Die Entwickler gehen bei der Verknüpfung der beiden Spiele so weit, dass Sie – wenn Sie **The Witcher** zu Ende gespielt haben – Ihren Spielstand in den zweiten Teil importieren können, was Vorteile bringt: So staffiert **The Witcher 2** Geralt dann mit den Schwertern aus, die er im Vorgänger am Ende mit sich trug. Doch auch Entscheidungen, die Sie zuvor getroffen haben, sollen sich dann auf die Geschichte der Fortsetzung auswirken. Da kann es schon mal sein, dass ein NPC über eine Ihrer zurückliegenden Aktionen spricht – eine eher harmlose Sache. Doch es soll auch Momente geben, an denen wichtige Geschehnisse von Ihrem vorherigen Verhalten beeinflusst werden. „Wer den ersten Teil allerdings nicht gespielt hat, braucht sich keine Sorgen zu machen. Jeder kann das Spiel in vollem Umfang genießen“, verspricht uns Tomasz Gop, der Leitende Produzent von **The Witcher 2**, während seiner Präsentation des Spiels. Bedeutet im Klartext: Neu-

SO FUNKTIONIERT DAS NEUE ALCHEMIESYSTEM

CD Projekt verändert das Alchemiesystem in The Witcher 2 gravierend. Wie es bisher von der Hand ging und was alles neu wird, das zeigen wir Ihnen hier:

So war es in The Witcher



SCHRITT 1 | In diesem Fenster wählten Sie aus, welchen Trank Sie brauen möchten.

SCHRITT 2 | In das Fenster in der Mitte mussten Sie die Zutaten ziehen, die für den Trank benötigt werden.

NERVIG | Die Zutaten, die Sie benötigten, fanden Sie in Ihrem Inventar oder Sie hatten sie in einem der vielen Wirtshäuser hinterlegt. Somit mussten Sie viel hin und her rennen, wenn Sie Inhaltsstoffe bestimmter Qualität nutzen wollten, bedingt durch das kleine Inventar. Das nervte.

SCHRITT 3 | Wenn Sie alles beisammen hatten, musste Geralt meditieren, um den Trank fertigzustellen. Dies ging aber nicht überall, zum Beispiel an Feuerstellen. Mal so eben ein Elixier brauen war eher ein Ding der Unmöglichkeit.

So wird es in The Witcher 2

Es gibt zwei Möglichkeiten. Bei der einfachen Variante genügt ein Klick, wenn Sie das Rezept gewählt haben, dann bereitet Geralt alles selbst vor. Experten dagegen dürfen in einer Art Minispiel versuchen, die Tränke zu beeinflussen und spezielle Zutaten zu verwenden. Dadurch besteht die Chance, bessere Tränke zu bekommen, im schlechtesten Fall landet der Standardtrank im Inventar. Wie notwendig die Alchemie im Spielverlauf von **The Witcher 2** letztlich sein wird und ob sie wieder an den Schwierigkeitsgrad gekoppelt ist, das muss sich noch zeigen.

linge bekommen Standardklingen an die Hand statt die individuellen und es entfallen die Momente, in denen das neue Abenteuer Bezug auf den Vorgänger nimmt, sprich Situationen verlaufen anders und Charaktere reagieren anders. Den Spielspaß soll das aber nicht einschränken.

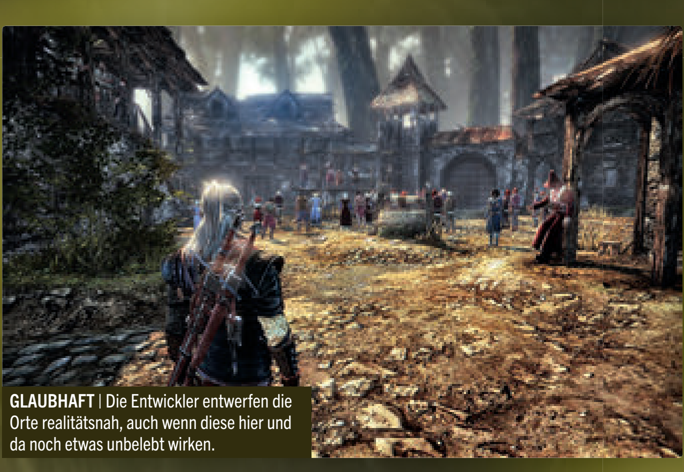
Geralts Verhältnis zu den Bewohnern der Spielwelt hat aber tatsächlich eine Menge Einfluss auf den Verlauf der Geschichte – sei es durch den Vorgänger vorbelastet oder nicht. Mit der Zeit treffen Sie auf jede Menge alte Bekannte, etwa Triss Merigold oder Rittersporn, aber auch etliche neue Gesichter säumen Ihren Weg, zum Beispiel der temerische Soldat Vernon Roche. Die haben ganz rollenspieltypisch gerne mal einen Job für Sie oder versorgen Sie mit Informationen. Manche Figuren können sich Geralt auch anschließen, was eine der großen Neuerungen von **The Witcher 2** darstellt. Wenn Sie also einen der genannten NPCs treffen, dürfen Sie diesen jederzeit darum bitten, Ihnen zu folgen. Diese Wahl sollten Sie aber – wie eigentlich alle Entscheidungen im Spiel – nicht leichtfertig treffen. Denn je nachdem, wer mit Ihnen unterwegs ist, wirkt sich dies unterschiedlich auf die Quests auf Ihrem Weg und somit auf die Verzweigungen der Geschichte und das Ende des Spiels aus. „Der Begleiter, den Sie wählen, wird Ihnen nicht nur nachlaufen, er erlebt vielmehr die Geschichte mit. Auf diese Art möchten wir die Bedeutung Ihrer Entscheidungen in **The Witcher 2** unterstreichen“, erklärt uns Tomasz. Mehr als ein Begleiter läuft übrigens nicht neben Ihnen her. „Wir vermeiden auf jeden Fall, dass Sie eine 10-Mann-Armee auf dem Schlachtfeld steuern, das würde das Balancing des Spiels zu stark verändern, hin zu einem Strategiespiel“, beruhigt uns Tomasz. Damit der letztgenannte

Tomasz erklärt:

Wir haben die Alchemie gerade für die Spieler erleichtert, denen es in **The Witcher** zu kompliziert war. Jetzt darf Geralt zum Beispiel auch jederzeit und überall meditieren. Wer aber ganz bewusst den Zweig der Alchemie ausprobieren will, wird nicht zu kurz kommen. Wer sich die Zeit nimmt, kann beim Tränkebrauen experimentieren und Einfluss auf den Trank nehmen, was mächtigere Elixiere mit einzigartigen Eigenschaften hervorbringt.

Tomasz Gop ist Leitender Produzent von The Witcher 2

Punkt nicht eintritt, agieren die KI-Mitstreiter völlig selbstständig. Schlagen Sie sich zum Beispiel mit Triss durch den Wald, dann zaubert die Magierin aus sicherer Entfernung Feuerbälle auf Gegner, sucht sich aber selbst aus, welches Monster sie attackiert. Gleiches gilt für den Klingenschwinger Roche. Der stürmt nach eigenem Gusto in die Schlacht und schnetzelt drauflos. Da Kämpfe nun deutlich schneller und – zumindest in der Präsenta-



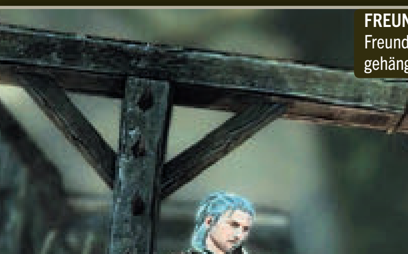
GLAUBHAFT | Die Entwickler entwerfen die Orte realitätsnah, auch wenn diese hier und da noch etwas unbelebt wirken.



HILFREICH | Wenn Sie Triss als Begleiterin bei sich haben, bleibt sie im Hintergrund und zaubert, etwa einen Feuerball.

HANDELN SIE NICHT LEICHTFERTIG – DAS ENTSCHEIDUNGSSYSTEM

Anhand eines kleinen, harmlosen Beispiels zeigten uns die Entwickler, wie viel Einfluss Ihre Aktionen auf den Spielverlauf haben.





FREUNDE IN NOT | In einem kleinen Ort entdecken Sie Geralts Freunde Rittersporn und Zwerg Zoltan Chivay. Die beiden sollen gehängt werden. Zeit für Sie zu handeln.

GEWALT ANWENDEN
Da Sie den Soldaten Vernon Roche bei sich haben, können Sie Ihre Kumpels auf direktem Weg vom Galgen holen.

HAUEN UND STECHEN
Sie bekommen es mit etlichen Soldaten der Stadtwache zu tun, da die Jungs es nicht gerne sehen, dass Sie versuchen, Verbrecher zu befreien.

ERFOLG
Nachdem Sie alle Gegner umgehauen haben, sind Zoltan und Rittersporn frei. Doch in der Stadt sind Sie nun nicht mehr gern gesehen.

DIPLOMAT
Statt Gewalt anzuwenden, reden wir mit einem der Wächter und stellen die Hinrichtung infrage. Einige Schaulustige bekommen die Diskussion mit und beschweren sich plötzlich ebenfalls.

BLAUES AUGE
Sie haben es geschafft, dass die Bewohner der Stadt gegen die geplante Hinrichtung protestieren, der Mob ist erzürnt. Trotzdem müssen Sie gegen die Stadtwache antreten, allerdings nur in einer Schlägerei.

GUTER RUF
Vom Radau angelockt, schaut der Bürgermeister vorbei. In einem längeren Gespräch überzeugen Sie ihn, einen Deal abzuschließen. Sie helfen ihm bei einer Sache, dafür kommen die beiden Gefangenen frei. Problem unblutig gelöst, eine Quest erhalten und den guten Ruf Geralts nicht zerstört – wunderbar.

Tomasz stellt in Aussicht:
In **The Witcher 2** wird es noch mehr moralische Dilemmas geben als im Vorgänger. Was auch immer der Spieler tut, es beeinflusst den Spielverlauf, sogar den Look der Spielwelt. Diesmal versuchen wir, die Geschehnisse abwechslungsreicher zu gestalten, damit wir die Spieler emotional berühren und man wirklich aus der eigenen Gemütsstimmung heraus entscheidet. Diesmal geht es auch nicht darum, einer Fraktion zuzuarbeiten oder Ähnliches, sondern eher darum, ob und wie man sich in die Welt einbringen will.

Tomasz Gop ist Leitender Produzent von The Witcher 2

tion – gänzlich ohne Pausefunktion ablaufen, ist es sinnvoll, Ihnen nicht die Kontrolle über mehrere Abenteurer zu überlassen, damit Sie den Überblick nicht verlieren.

Das Kampfsystem überarbeiten die Entwickler gravierend. In **The Witcher** mussten Sie immer im richtigen Timing klicken (was aufgrund des immergleichen Rhythmus auf Dauer eher stupide wirkte) und je nach Gegner den richtigen Kampfstil, also stark, schnell oder Gruppe, wählen. In der Fortsetzung steuern Sie Geralt deutlich freier durch die Scharmützel. CD Projekt stellt Ihnen nun schnelle und starke Schläge zur Verfügung, die Sie per Tastendruck jederzeit ausführen können. Einen Kampfstil brauchen Sie nicht mehr explizit auszuwählen. Durch die Kombination von den verschiedenen Angriffsarten erschaffen Sie sich vielmehr Ihre eigene Art der Schwertführung. Dazu kommt, dass Sie jederzeit mithilfe der Richtungstasten zwischen den Gegnern wechseln können (anvisierte Monster schimmern blau), was den Gruppenstil ersetzen soll. Doch obwohl sich die Beschreibung der Kämpfe nun wie in einem Action-Adventure liest, bestimmen immer noch die Werte Ihres Helden und des Gegners über Erfolg und Niederlage, also über den Schaden, den Sie austeilen oder einstecken. Der Rollenspiel-Motor bleibt also unangetastet.

Die Kämpfe laufen nun zwar schneller und dynamischer ab als im Vorgänger, aber die Kamera funktioniert dennoch wunderbar. Bisher hatten Sie die Wahl zwischen einer Schulter-Sicht und zwei verschiedenen Iso-Perspektiven, wobei alle drei Wahlmöglichkeiten ihre Macken hatten. Auch hier bessern die Entwickler nach und setzen ihre Hoffnungen nun auf eine kontextsensitive Spielansicht. Sie müssen sich also nicht mehr eine Kamera aussuchen, stattdessen rückt **The Witcher 2** das Geschehen selbstständig ins richtige Licht. Tomasz präzisiert: „Wenn Sie zum Beispiel gegen zwölf Monster gleichzeitig oder gegen viele kleine Gegner, die Sie umzingeln, kämpfen, dann schwenkt die Kamera automatisch nach oben und entfernt sich etwas vom Geschehen. Wenn Sie dagegen einem riesigen Ungetüm gegen-



FLUCHT | In einer Quest flüchtet Geralt mit Vernon Roche vor einer Übermacht an Gegnern. Vernon trägt dabei die verwundete Triss auf dem Rücken.

TRISS MERIGOLD
Die Zauberin, auch genannt „Vierzehnte des Berges", ist unglücklich in Geralt verliebt und gehört zum Beraterstab von Foltest, dem König von Temerien.

DAS NEUE KAMPFSYSTEM

CD Projekt verabschiedet sich in The Witcher 2 vom Timing-basierten Click-Kampfsystem und führt stattdessen ein neues ein.

Das neue Kampfsystem fällt deutlich schneller und dynamischer aus als das von **The Witcher**. Es gibt keine expliziten Kampfstile mehr, stattdessen führen Kombos aus starken (2) und schnellen (4) Schlägen zum Erfolg. Den wegfallenden Gruppenkampfstil (1) ersetzt der freie und gezielte Wechsel (3) zwischen Gegnern (diese leuchten dann blau) mithilfe der Richtungstasten. Die Auseinandersetzungen wirken dadurch zwar wie aus einem Action-Adventure à la **Assassin's Creed**, allerdings entscheiden die Charakterwerte über die Wirkung der Attacken – wie für ein Rollenspiel üblich. Der Pausemodus fällt außerdem anscheinend weg.

1

2

3

4

Tomasz Gop ist Leitender Produzent von The Witcher 2

Tomasz ergänzt: Mit den Änderungen am Kampfsystem wollen wir hervorheben, wie Geralt wirklich ist. Er ist ein professioneller Monsterjäger und kann sich schneller bewegen oder heilen als normale Menschen. Das Kampfsystem ist [deshalb] schneller und flüssiger, es basiert nicht mehr nur noch auf Timing. Es ist vielmehr wichtig, die verschiedenen Schlagarten miteinander zu verbinden. Denn flinke Gegner weichen nach wie vor starken Hieben aus, während starke Gegner schnelle Schläge parieren, genau wie in **The Witcher**.

überstehen, dann geht die Kamera näher an Geralt heran und fokussiert Ihren Widersacher, gibt so hier und da vielleicht Hinweise, wie Sie das Ding besiegen." In der Praxis sieht das in der Präsentation bereits überzeugend aus. Einmal prügelt sich Geralt mit vier Gegnern, die nah an ihm dran sind. Hier erinnert die Sicht an einen Third-Person-Shooter. Später tritt der Hexer gegen ein riesiges Krakenmonster an. Dabei fährt die Kamera tatsächlich näher an den Helden heran, zeigt die Action von schräg unten. So füllt das Monster beinahe den kompletten Bildschirm und wirkt – dank der Perspektive – noch bedrohlicher. Tomasz verrät uns dann aber, dass im Moment noch ungeklärt ist, ob Sie nicht trotzdem in der Lage sein werden, die Ansicht nach Ihrem Wunsch zu verändern. Das entscheidet sich erst gegen Ende der Produktionszeit.

Wie in anderen Rollenspielen auch bekommen Sie für die beschriebenen Kämpfe sowie für erledigte Quests Erfahrungspunkte. Sie steigen so mit der Zeit im Level auf und können Geralt ausbauen. Da die Monster in **The Witcher 2** nun einen festgelegten Erfahrungsstand haben, ist dies ein enorm wichtiger Faktor. Marschieren Sie also etwa – wie im Konkurrenztitel **Risen** – einfach drauflos, kann es passieren, dass Sie auf Kreaturen treffen, gegen die Geralt noch keine Chance hat. Erst später, wenn Sie ein erfahrenerer Kämpfer sind, können Sie dann ein solches Gebiet unbeschadet durchqueren. Dadurch setzen die Entwickler Ihnen in der offenen Spielwelt ganz natürliche Grenzen und zwingen Sie gleichzeitig dazu, Ihren Helden sinnvoll zu verbessern. „Wir haben das System der Charakterentwicklung dahingehend geändert, dass wir uns auf drei Skill-Bäume beschränken, nämlich Schwert, Magie und Alchemie. Natürlich können Sie mehrere Fähigkeitenpfade miteinander verbinden, müssen dann aber häufig Kompromisse eingehen," so Tomasz. Im Spielgeschehen wirkt sich das dann wie folgt aus: Wenn Sie sich zum Beispiel auf den Alchemiezweig konzentrieren, können Sie mit der Zeit starke Tränke brauen, die Ihre Kampfwerte erhöhen. Dafür hat Geralt aber weniger Ausdauer und kann somit keine langen Schlagkombinationen aneinanderreihen, weil ihm dann die Puste ausgeht. Gleiches gilt umgekehrt. Ein exzellenter Schwertkämpfer, kann nur einfache Gebräue destillieren, nicht aber die Expertentränke. Weiteren Einfluss auf die Qua-


VERFÜHRER | Erotische Abenteuer sollen in **The Witcher 2** glaubwürdiger eingebunden werden, nicht mehr als Sammelkartenspiel.


WIDERLICH | Diese Mischung aus Insekt und Schnecke ist eines der größeren Monster, auf die Sie treffen.

DIE BOSS-KÄMPFE

Neben allerlei kleinen Standardgegnern warten auch große Monster auf Sie. Wie CD Projekt diese Kämpfe in Szene setzt, zeigt ein Beispiel.

Zu Beginn des Kampfes wird klar, dass man mit Frontalattacken keine Chance hat. Vielmehr ist Köpfchen gefragt. Der Krake versucht anfangs, mit seinen Tentakeln Geralt zu zerquetschen. Der richtige Zeitpunkt, um die Fangarme zu lähmen. Nun kann Geralt die dicken, roten Gelenke (B) angreifen und so die Tentakel abtrennen. Diesen Vorgang müssen Sie mehrmals wiederholen. Der Schmerz macht das Ungetüm wütend, es schlägt unkontrolliert um sich, sodass sogar die Umgebung, hier die Brücke (A), in Mitleidenschaft gezogen wird. Wenn das Biest wütend genug ist, startet eine Reihe von Quicktime-Events, in denen Sie sich langsam bis zum Leib des Monstrums vorarbeiten und es am Ende in die Luft jagen. Ein Kampf, der in der aktuellen Version etwa fünf bis zehn Minuten dauert.

◀ **TAKTIK** | Das riesige Monster ist nur mit der richtigen Strategie zu besiegen. Der wunde Punkt sind die Gelenke der Tentakel.

▼ **FLEISCHBERG** | Sobald Sie am Kopf des Kraken angekommen sind, schleudern Sie eine Sprengfalle in den Rachen des Monsters – abermals in einem actionreichen Quicktime-Event. Dann explodiert das Ungetüm.

▲ **TIMING** | Wenn Sie dem Kraken genug Tentakel abgeschlagen haben, wird das Vieh wütend und versucht, Sie wegzufegen. Zu diesem Zeitpunkt müssen Sie auf eines der Tentakel springen – per Quicktime-Event –, so gelangen Sie zum Zentrum des Monsters.

lität der Elixiere nimmt außerdem das überarbeitete Alchemiesystem (siehe Kasten „So funktioniert das neue Alchemiesystem“). Wer den Weg der Magie einschlagen möchte, darf sich mit den Hexer-Zeichen auseinandersetzen, die man bereits aus **The Witcher** kennt, lediglich ein neuer „Spruch“ kommt dazu – den wollte man uns aber nicht verraten. Tomasz begründet diese Entscheidung: „Statt tonnenweise neue Inhalte für die Magie hinzuzufügen, versuchen wir eher die Beschwerden der Spieler zu berücksichtigen, dass die Hexer-Zeichen in **The Witcher** nicht ausgewogen waren. Aber egal, was wir machen, wir wollen so nahe wie möglich an der Vorlage Sapkowskis bleiben. Wobei ich nicht ausschließen will, dass wir nicht irgendwann Geralt um neue Hexer-Zeichen erweitern.“

Egal, wie Sie Ihren Spielcharakter am Ende ausbauen, ohne die richtige Ausrüstung haben Sie kaum eine Chance, gegen die vielen Gegner zu bestehen. Und auch hier dreht CD Projekt etwas an den Stellschrauben. Während sich das Crafting der Waffen in **The Witcher** am besten als „rudimentär vorhanden“ beschreiben lässt und Rüstungen Mangelware waren (bis zum Ende der Story gab es drei unterschiedliche Wämser), bessern die Entwickler hier deutlich nach: Waffen und Rüstungen lassen sich nun aufbessern, sei es mit magischen Edelsteinen oder anderen Spielereien, was dann die Werte Ihres Equipments verbessert. Geralt kann dies jedoch nicht alleine bewerkstelligen, sondern benötigt fähige Helfer. Die lassen sich ihre Dienste natürlich teuer bezahlen oder aber – wenn Sie jemand Nettes finden – verlangen zumindest, dass Sie die Zutaten für das Aufmotzen der Waffen beschaffen, seien es chemische oder magische. Wie tief das neue Crafting-System am Ende greift, verraten uns die Entwickler nicht, zeigen auch kein Beispiel. Tomasz verspricht aber: „Es wird viele Möglichkeiten für diejenigen Spieler geben, die Crafting mögen, sich auszutoben. Und zudem muss man sich stets auf die Suche nach den richtigen Zutaten beziehungsweise ‚Rezepten‘ machen“.

Die Auswahl an Harnischen und anderer Kleidung soll deutlich zunehmen. Eine genaue Zahl nennt man uns nicht, dafür versprechen die Entwickler, dass jedes Kleidungsstück einzigartig aussehen soll, sodass Sie sofort den Unterschied sehen, wenn Sie sich umziehen oder einen anderen Ausrüstungsgegenstand anlegen.



TIMING-FRAGE | Den Gruppenkampfstil ersetzen die Entwickler dadurch, dass Sie jederzeit den anvisierten Gegner wechseln können.

EINE NEUE ENGINE UND IHRE VORTEILE

CD Projekt hat für The Witcher 2 eine eigene Engine programmiert, was den Entwicklern einige Vorteile bringt.

Grafik: Ein großer Vorteil der neuen Engine ist natürlich die Optik. Die Charaktere wirken lebensecht, die Spielwelt strotzt vor Details und Kleinigkeiten, was die Areale glaubhaft erscheinen lässt. Die Animationen wirken – obwohl noch nicht final – bereits flüssig und dynamisch. Tomasz verspricht zudem, dass sich der Look des Spiels bis zum Release noch verändern beziehungsweise verbessern wird. Welche DirectX-Version **The Witcher 2** unterstützt, ist noch nicht geklärt, aber sowohl 10 als auch 11 wären möglich.

Keine Ladezeiten: The Witcher quälte die Spieler mit häufigen und langen Ladezeiten. Die Fortsetzung komme ohne Unterbrechungen aus, nur beim Aktwechsel lade das Spiel kurz nach, denn dabei verändern die Entwickler zu viele Dinge in der Welt, so Tomasz. Das bedeutet, dass Sie sich völlig frei und ungehindert durch die Welt bewegen können und auch Gebäude ohne Pause betreten können.

Physik: Bereits das vor einiger Zeit im Internet veröffentlichte Video mit Spielszenen, das nur für interne Zwecke bestimmt war, zeigte es: Alle Objekte in der Welt scheinen physikalisch korrekt auf Geralt zu reagieren. Fässer stürzen um oder zerbersten, Gegner wirbeln durch die Luft. Dahinter steckt wohl – so verrät es der Kommentar des genannten Videos – die Havok-Engine. Kommentieren wollen es die Entwickler nicht.

Tomasz freut sich:
Eine eigene Engine zu haben, bringt jede Menge Vorteile. Wirklich alles in **The Witcher 2** ist jetzt editierbar und man sieht direkt die Änderungen im Spiel. Mit der Aurora-Engine (Anm. d. Red.: die Engine, auf der **The Witcher** basierte) hatten wir oft das Problem, dass ein Designer eine Idee, die er hatte, nicht umsetzen konnte, da schlichtweg das nötige Werkzeug dafür fehlte. Dann mussten wir anfangen, die Engine umzuschreiben. Heute brauchen die Designer in solchen Situationen keine Hilfe mehr, sondern können viel effektiver arbeiten, was einfach eine Menge Zeit spart.

Tomasz Gop ist Leitender Produzent von The Witcher 2


The Witcher

DEUTLICH | Der grafische Unterschied zwischen den beiden Geralt-Versionen ist leicht zu erkennen, die neue Engine leistet einiges. Beschwerden über das neue Aussehen des Hexers, insbesondere über die Frisur, nehmen die Entwickler ernst. Der aktuelle Look stellt allerdings noch nicht die finale Version Geralts dar und es ist angedacht, dass Spieler die Haarpracht ändern dürfen.


The Witcher 2

Die Entscheidung, welche Rüstung Sie Geralt überstreifen, beeinflusst aber nicht nur die Optik, sondern auch die Kampfwerte des Hexers. Deshalb soll es auch für Magier und Kämpfer unterschiedliche Klamotten geben.

Die bisher genannten Entscheidungen waren zumeist scheinbar kleinere, unbedeutende. Doch wer **The Witcher** kennt, weiß, dass jede Aktion Geralts eine Reaktion nach sich zieht, manchmal eine schwerwiegende, manchmal gibt es nur einen schnippischen Kommentar eines Gesprächspartners. „Viele Dinge im Spiel hängen von den Entscheidungen des Spielers ab. Aber wir versuchen, diesen Aspekt in **The Witcher 2** noch weiter auszubauen. Diesmal beeinflussen nämlich sehr viel mehr Faktoren die Geschichte, ihre Verzweigungen und ihr Ende. Es hängt nicht nur am Verhalten des Spielers in Dialogen, Sie werden viele moralische Entscheidungen treffen müssen“, stimmt uns Tomasz während seiner Präsentation auf dieses Thema ein. Und tatsächlich, **The Witcher 2** setzt Sie häufig unter Druck, sich schnell und vor allem aus dem Bauch heraus für etwas zu entscheiden, das Sie für richtig halten. Dabei hilft das neue Dialogsystem. Gespräche verlaufen nun nämlich dynamischer als in **The Witcher**. Dort hatten Sie sozusagen einen abgeschlossenen Raum, in dem die Charaktere sich unterhielten. Hatte ihr Gegenüber seine Aussage beendet, bekamen Sie etliche Antwortmöglichkeiten als teilweise ellenlage Sätze präsentiert und konnten aus diesen wählen. Dann las Geralt das Gewählte vor und der NPC reagierte. In **The Witcher 2** dagegen laufen Dialoge offener ab. Es können zum einen jederzeit Charaktere dazukommen oder gehen. Zum anderen wählen Sie nun nur noch Stichworte aus, also eher die Grundstimmung von Geralts Reaktion – vergleichbar mit dem, was Bioware für **Mass Effect** seinerzeit erfunden hat und was bis heute als dynamischstes Dialogsystem in Rollenspielen gilt. Was Geralt dann genau sagt, das ist auch für Sie neu.

Viel entscheidender wirkt es sich aber aus, dass Sie in manchen Dialogen unter Zeitdruck gesetzt werden. Dann läuft neben den Dialogoptionen eine Uhr ab. Somit haben Sie ein Zeitlimit, in dem Sie eine Reaktion von Geralt herauspicken müssen. Sind Sie zu langsam, entscheidet das Spiel für Sie. Dadurch haben Sie nicht immer die Zeit, ewig die Konsequenzen abzuwägen, sondern müssen rasch reagieren. Eine spannende Idee.


GEMEINE BIESTER | Die sogenannten Nekkar sind flinke, kleine Gegner, die Sie gerne umzingeln.


DISKUSSION | In den Gesprächen verhalten sich die Charaktere nachvollziehbar und man sieht ihnen ihre Stimmung an.

GRUSELIG | In Akt 1 der Geschichte verschlägt es Sie in einen mysteriösen Wald. Die Entwickler entwerfen dieses Gebiet, als wäre es selbst ein Charakter.

RITTERSPORN

Der Barde (im Englischen Dandelion genannt) ist der beste Freund Geralts und genießt den Ruf, der Welt größter Frauenschwarm zu sein. Aufgrund seines guten Aussehens wird er oft für einen Halbelf oder Elf gehalten.

Schwerwiegende Entscheidungen haben auch Einfluss auf Geschehnisse im weiteren Spielverlauf. Zwar blieben uns die Entwickler auch hier ein Beispiel schuldig, aber sie versicherten uns, dass das System im Grunde unangetastet, also wie in **The Witcher** bleibt. Noch immer bekommen Sie anhand einer Rückblende präsentiert, warum manches gerade so verläuft, wie Sie es sehen. Nur die Art der Präsentation soll sich ändern.

Apropos Präsentation. In der Pressemitteilung verkündete CD Projekt, mit **The Witcher 2** das bestaussehende Rollenspiel aller Zeiten entwickeln zu wollen. Darauf angesprochen, kommt Tomasz ins Straucheln: „Was wir eigentlich damit sagen wollten, ist, dass wir in **The Witcher 2** einfach die aktuellsten Technologien auf dem Markt verwenden werden. Es ist nicht unsere Intention, das schönste Spiel aller Zeiten zu schaffen, das wäre vermessen, gerade im Vergleich zu vielen Ego-Shootern. Aber wir brauchen uns auch nicht zu verstecken." Und damit hat Tomasz recht, denn **The Witcher 2** sieht schon jetzt, etwa ein Jahr vor seinem Release, stimmig und hübsch aus. Doch die neue Engine zaubert nicht nur tolle Bilder auf den Monitor, sondern erlaubt es den Entwicklern auch, beinahe ganz auf Ladezeiten zu verzichten. Lediglich bei einem Wechsel zwischen den Akten der Geschichte müssen Sie dann eine Zwangspause einlegen (mehr zur Technik siehe Kasten „Eine neue Engine und ihre Vorteile"). Das alles zusammengenommen – die neuen Spielinhalte und die tolle Optik – lässt nur einen Schluss zu: **The Witcher 2** wird eines der wichtigsten Rollenspiele des nächsten Jahres und dürfte locker an den Erfolg des Vorgängers anknüpfen oder ihn sogar toppen. Dann wäre CD Projekts Geralt erfolgreicher als der Buchheld Sapkowskis. Und vielleicht fängt dann auch der Autor an, PC-Spiele zu mögen … ❑

ERSTEINDRUCK

Sebastian Weber



Die präsentierte Version von **The Witcher 2** beeindruckt. Etwa ein Jahr vor Veröffentlichung macht das Rollenspiel einen derart runden und fertigen Eindruck, wie es viele andere Titel nicht zum Release hinbekommen. Dazu kommt, dass CD Projekt anscheinend sehr genau hingehört hat, was den Fans des ersten Teils gefallen und was sie genervt hat. Das Kampfsystem ist actionreich, aber gleichzeitig noch eines Rollenspiels würdig. Das neue Alchemiesystem klingt so, als würde es jeden glücklich machen. Und so weiter. In Sachen Technik brauchen sich die Polen nicht vor den internationalen Größen zu verstecken. Die Spielwelt kommt glaubwürdig rüber, Abstürze gab es so gut wie keine während der Präsentation. Dass die Welt nun ohne Ladezeiten begehbar ist, lädt zum Erkunden ein, statt wie zuvor abzuschrecken. Für mich ist **The Witcher 2** ein neuer Stern am Rollenspiel-Himmel, auch wenn er noch aus großer Entfernung leuchtet.

GENRE: Rollenspiel
ENTWICKLER: CD Projekt
ANBIETER: Nicht bekannt
TERMIN: 1. Quartal 2011

SO ÄNDERN SICH EINIGE KRITIKPUNKTE VON THE WITCHER

	The Witcher	The Witcher 2
Inventar	Klein und umständlich zu bedienen, so war es anfangs. Die Enhanced Edition erweiterte Geralts Taschen und sortierte den Inhalt besser.	Die Entwickler orientieren sich am Inventar der Enhanced Edition, allerdings soll es noch einfacher zu bedienen sein.
Ladezeiten	Bei jedem Arealwechsel oder wenn Sie ein Gebäude betreten, lädt **The Witcher**. Nervig!	Dank neuer Engine verringern sich die Ladezeiten, die Welt wird komplett gestreamt.
Ausrüstung	Nur drei Rüstungen und wenige Möglichkeiten, das Equipment zu verbessern – hier enttäuschte das Spiel.	Viele Rüstungen, auch für unterschiedliche Klassenausrichtungen, und ein ausgefeiltes Crafting-System sollen die Spieler glücklich machen.
Alchemie	Alchemie war – zumindest in den leichten Schwierigkeitsgraden – beinahe unnötig und vor allem kompliziert zu bedienen.	Wer mag, braut Tränke mit nur einem Klick, Experten dürfen versuchen, die Elixiere zu beeinflussen. Wie nötig die Alchemie ist, das steht noch in den Sternen.



TEUFLISCH | Manche Alien-Technologie hat verheerende Auswirkungen. Gut, dass Sie die Waffen der Außerirdischen erforschen und dann nutzen können.

XCOM

Von: Sebastian Weber

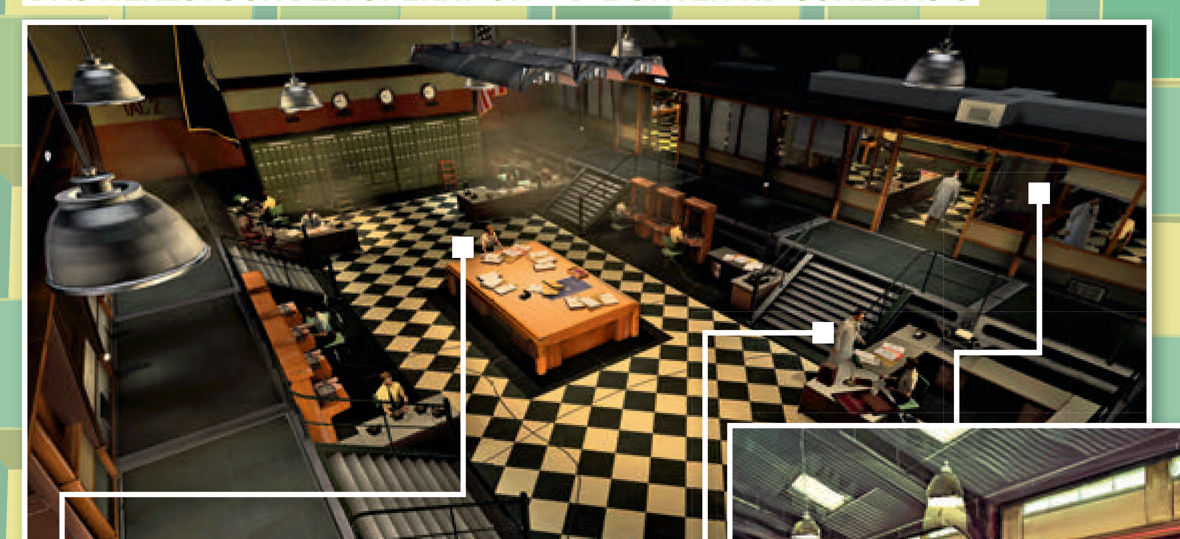
Ein Klassiker in neuem Gewand: 2K Marin schickt Sie auf actionreiche Alien-Hatz.

In den 1950er-Jahren machten sich die amerikanischen Präsidenten Truman und Eisenhower Sorgen um die Sicherheit ihres Landes. Es ist die Hochzeit des Kalten Krieges, der verhasste Gegner Russland spukt als ständige Gefahr in den Köpfen der Leute herum. Es ist also eine Zeit, in der die USA keinen weiteren Gegner brauchen. Doch in 2K Games' Fortsetzung der **XCOM**-Reihe geschieht es: Amerika sieht einer neuen Bedrohung ins Auge. Einer Bedrohung, die rätselhaft und übermächtig zugleich erscheint: Aliens.

Die Grundlage der Geschichte klingt wie aus einem Hollywood-B-Movie geklaut: Sie schlüpfen in die Rolle von FBI-Agent William Carter. Dieser Typ ist Chef einer Abteilung des FBI, die so geheim ist, wie etwas nur geheim sein kann. Seit kurzer Zeit passieren immer wieder seltsame Dinge in den USA, die sich nur paranormal erklären lassen. Also hat die US-Regierung Ihnen und Ihrer Truppe den Auftrag gegeben zu untersuchen, was hinter diesen Dingen steckt – koste es, was es wolle. Deshalb haben Sie auf einem Air-Force-Stützpunkt, der natürlich nur als Fassade dient, Ihr verstecktes unterirdisches Hauptquartier, von dem aus Sie Ihre Einsätze auf dem gesamten Staatsgebiet der USA planen und durchführen.

Wer die **XCOM**-Reihe noch von früher kennt (der erste Teil erschien bereits 1994), dem kommt dies bekannt vor. Damals war **XCOM** ein Strategiespiel. Wie in **Dungeon Keeper** oder ähnlichen Titeln bauten Sie im Lauf der Spielzeit Ihre Basis aus, erforschten Alien-Waffen und andere Technologien und gaben Ihren untergebenen Soldaten im Feldeinsatz Befehle. Die Neu-

DAS HERZSTÜCK DER OPERATION – DIE UNTERIRDISCHE BASIS



◀ **ZENTRALE** | Ihre Basis ist der Dreh- und Angelpunkt in **XCOM**. Hier planen Sie Ihre Einsätze, probieren neue Waffen aus und so weiter.

▼ **BAUMEISTER** | Mit den Ressourcen Geld und Elerium erweitern Sie Ihre Basis mit der Zeit mit neuen Räumen und Einrichtungen. Welche genau hinzukommen, dazu schweigen die Entwickler noch. Sie verraten nur so viel: Ihre Basis verändert sich mit fortlaufender Spielzeit optisch gravierend.



◀ **EINSATZPLANUNG** | Auf der großen Karte wählen Sie die nächste Mission aus. Wenn Sie einen Einsatzort ignorieren, verschwinden die Jobs irgendwann, jedoch haben die Alien-Aktivitäten dort Folgen, die Sie dann später erst herausfinden.

▶ **UNTERSUCHUNGEN** | Wenn Sie mit Ihren Mitstreitern unterwegs sind, sollten Sie die Augen offen halten. Fotos von Außerirdischen oder sogar Gewebeproben helfen, dass Sie neue Technologien und Waffen erforschen können.

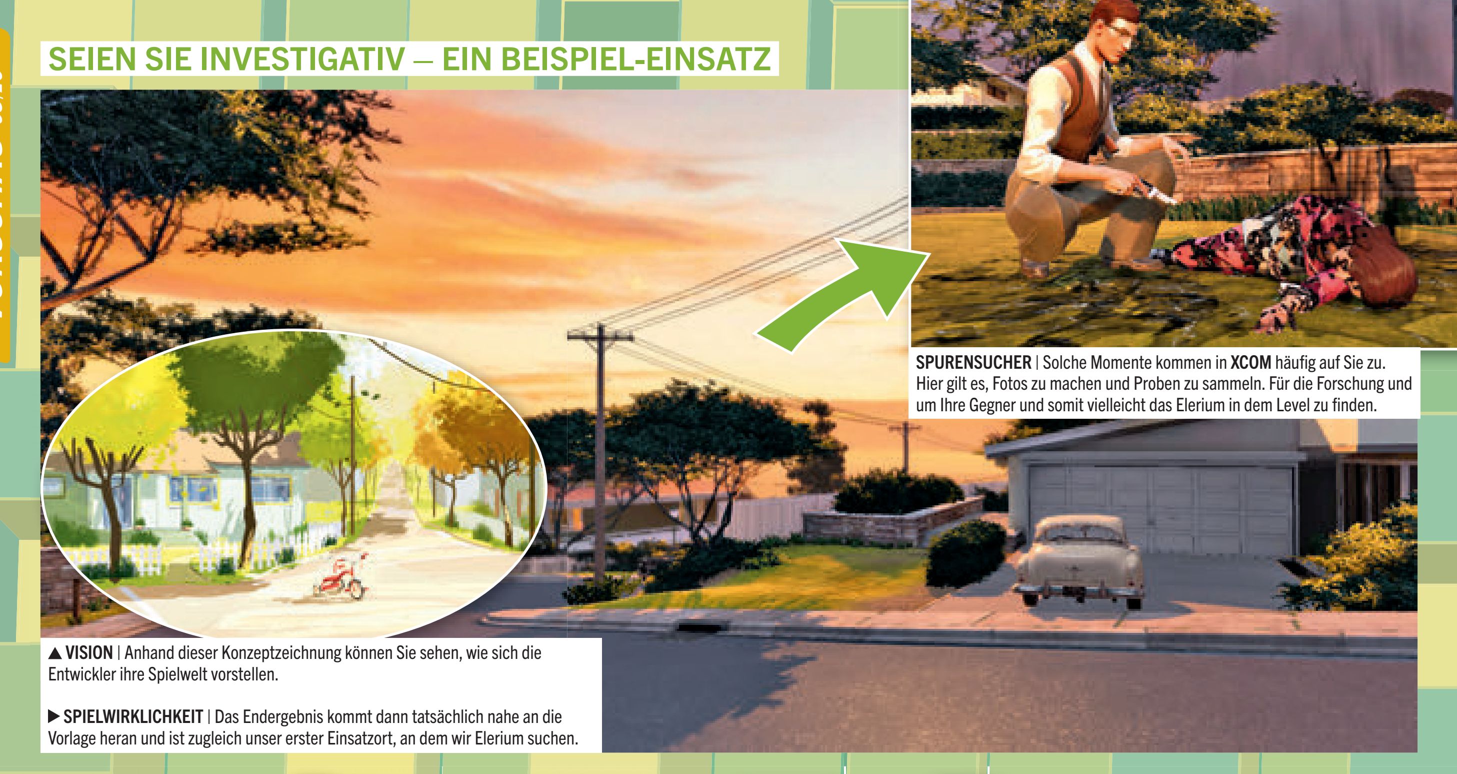


auflage von **XCOM**, für die übrigens 2K Marin verantwortlich zeichnet (das Studio, das bereits an der **Bioshock**-Reihe mitwirkte), verändert Ihre Rolle in der Alien-Hatz stark. Statt als allmächtiger Beobachter, der von oben auf alles herabschaut, sind Sie nun zwar immer noch Chef des Geschehens, allerdings mittendrin statt nur dabei. **XCOM** ist also ein Ego-Shooter mit Wirtschaftssimulationsanteilen!

Der Spielverlauf von XCOM besteht wie gehabt aus den zwei Teilen Basis-Management und Einsätze, in denen Sie den fiesen schleimigen Besuchern in den widerlichen Hintern treten. Während Sie aus der Ich-Perspektive durch Ihren Stützpunkt schlendern, dürfen Sie zum Beispiel im Kartenraum den nächsten Ausflug organisieren, bei dem Sie E.T.s Kollegen jagen, oder aber Sie schauen mal auf dem Schießstand vorbei und probieren die neuesten Spielereien aus, die Ihre Wissenschaftler gebastelt haben. Letztgenannte stellen einen zentralen Punkt im Spielverlauf dar. Dr. Goldberg, der Chefwissenschaftler, und Malcom Quinn, der Chefingenieur, stehen Ihnen als Ansprechpartner zur Verfügung, wenn es darum geht, experimentelle Schießprügel zu bekommen. Im direkten Gespräch teilen Sie den Jungs mit, was sie als Nächstes erforschen beziehungsweise zusammenschrauben sollen. Außerdem dürfen Sie Ihre Basis – wie in den alten Vorlagen – um neue Räume erweitern. Welche genau dies sind, das verraten die Entwickler noch nicht. Doch wer die **XCOM**-Reihe kennt, kann sich schon denken, was da möglich wäre: Zellen für gefangene Aliens, Verhörräume und so weiter. Wir sind gespannt.

Für Forschung und Bauaktivitäten benötigen Sie zum einen Geld und zum anderen Elerium. Elerium heißt eine außerirdische Ressource, die extrem viel Energie liefert und deshalb essenziell ist, um Ihren Laden am Laufen zu halten. Somit sollten Sie bei jedem Einsatz die Augen offen halten, damit Sie genug von diesem schwarzen Zeug finden. Anhand einer Beispielmission zeigten uns die Entwickler, wie aufwendig es ist, den neuartigen Rohstoff zu beschaffen: In einer Region der USA häufen sich Meldungen über angebliche Tierangriffe auf Menschen. Das finden wir in der Observationsabteilung unserer Basis heraus, da die Jungs dort den ganzen Tag nichts anderes machen, als den Polizeifunk abzuhören. Dank der vielen Hinweise, die dort gesammelt werden, können wir das Einsatzgebiet, in dem wir die Tierangriffe aufklären und Elerium beschaffen sollen, auf ein kleines, idyllisches Nest eingrenzen – ganz im klischeehaften Stil der 1950er-Jahre. Die Informationen, die unsere Helfer außerdem an

SEIEN SIE INVESTIGATIV – EIN BEISPIEL-EINSATZ



SPURENSUCHER | Solche Momente kommen in **XCOM** häufig auf Sie zu. Hier gilt es, Fotos zu machen und Proben zu sammeln. Für die Forschung und um Ihre Gegner und somit vielleicht das Elerium in dem Level zu finden.

▲ **VISION** | Anhand dieser Konzeptzeichnung können Sie sehen, wie sich die Entwickler ihre Spielwelt vorstellen.

▶ **SPIELWIRKLICHKEIT** | Das Endergebnis kommt dann tatsächlich nahe an die Vorlage heran und ist zugleich unser erster Einsatzort, an dem wir Elerium suchen.

Land zogen, deuten auf eine Alien-Rasse hin, mit der wir es – an diesem Zeitpunkt des Spielverlaufs – schon einmal zu tun hatten: der sogenannte Blob. Dass Sie sich vor einem Einsatz möglichst viele Informationen über die Gegebenheiten Ihrer Umgebung und über mögliche Gegner holen, soll laut Entwickler überlebenswichtig sein. In dem gezeigten Spielausschnitt holen wir uns mit dem Wissen, es mit dem Blob zu tun zu bekommen, zum Beispiel eine Schrotflinte als Hauptwaffe und den sogenannten Blobatov als Sekundärwaffe. Zu beiden später mehr.

Nachdem wir unsere Ausrüstung beisammen haben, machen wir uns mit unseren beiden Teamkollegen auf den Weg. In den Einsätzen haben Sie nämlich immer zwei Mitstreiter dabei, die Ihnen – von der künstlichen Intelligenz gesteuert – unter die Arme greifen. Wie es mit einem möglichen Befehlssystem aussieht, dazu schweigt Jonathan Pelling, der Design-Direktor von **XCOM**. Jedoch sollten Sie aufpassen, dass Sie die Jungs im Verlauf einer Mission nicht verlieren, was in einer hektischen Action-Sequenz schnell passieren kann: Entweder raffen die fiesen Außerirdischen die Kerle dahin oder – ebenso leicht möglich – Sie feuern aus Versehen auf Ihre Helfer. Die Entwickler deuten an, dass es ein wichtiger Aspekt ist, dass man auf die FBI-Agenten Acht gibt. Ob man diese wie Charaktere in einem Rollenspiel weiterentwickeln darf, das lässt 2K Marin noch offen. Allerdings deutet alles darauf hin. In der präsentierten Mission fiel bereits auf, dass die Kerlchen effektiv vorgehen und nur selten aus Versehen in Ihre Schusslinie geraten.

Der Einsatzort, ein ruhiger Vorort irgendwo in Amerika, sieht genauso aus, wie man es aus Filmen und von Bildern dieser Zeit kennt. Kein Wunder, denn die Entwickler orientieren sich bei der Gestaltung von **XCOM** an den Werken von Künstlern wie dem amerikanischen Illustrator Norman Rockwell. Die 1950er-Jahre sollen mit ihrem farbenfrohen und optimistischen Aussehen einen Kontrast zur drohenden Zerstörung durch die außerirdischen Gegner darstellen. Vermeiden wollen die Entwickler dagegen, so Pelling, dass Sie auf die typischen kleinen grauen Männchen treffen. Stattdessen entwerfen die Programmierer furchteinflößende Aliens, denen Sie ihre Boshaftigkeit direkt

DIE XCOM-REIHE IM ÜBERBLICK

Das erste Spiel in der XCOM-Reihe erschien bereits 1994. Hier geben wir Ihnen einen Überblick über die bisher erschienenen Spiele:



XCOM: TERROR FROM THE DEEP

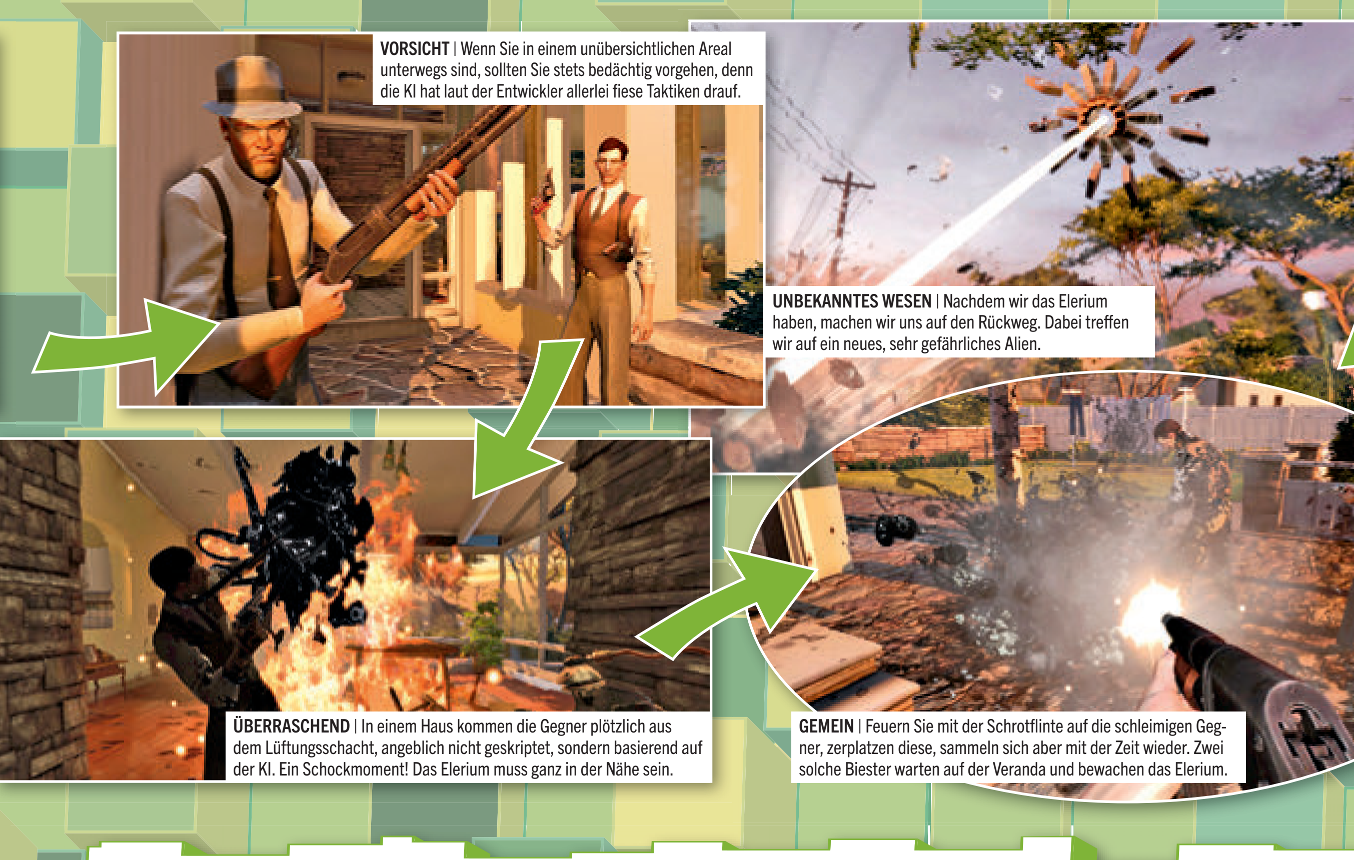
XCOM: UFO DEFENSE (1994)
Der erste Teil der Reihe erschien in Europa unter dem Titel **Ufo: Enemy Unknown**. Darin überfallen Aliens vom Mars die Erde und Sie bekommen es mit insgesamt sechs Rassen an Gegnern zu tun. Nebenbei sammeln Sie die Ressource Element 115 für die Erforschung neuer Waffen. Der Spielverlauf war eine Mischung aus Wirtschaftssimulation und rundenbasiertem Strategiespiel.

XCOM: TERROR FROM THE DEEP (1995)
Etwa ein Jahr später erschien Teil 2, diesmal kommen die Außerirdischen aus der Tiefsee, in der auch die meisten der Einsätze stattfinden. Der Spielverlauf bleibt nahezu identisch zum Vorgänger.

XCOM: APOCALYPSE (1997)
Die Menschheit hat nur noch wenige befestigte Städte und Weltraumkolonien, die Aliens kommen durch Dimensionstore. Statt die gesamte Erdkugel im Blick zu haben, dreht sich nun alles um eine Stadt. Außerdem gibt es jetzt einen Echtzeit-Taktikmodus zur Wahl.

XCOM: INTERCEPTOR (1998)
Das vierte Spiel der Reihe verlegt das Geschehen ins All. Dort bauen Sie eine Raumstation und lenken Kampfschiffe, ähnlich wie in **Wing Commander**. **Interceptor** ist zudem der erste Teil mit einem Mehrspieler-Modus. Bei Fans kam das Spiel allerdings schlecht an, viele sprachen vom Niedergang der Reihe.

XCOM: ENFORCER (2001)
Der bislang letzte Versuch, die Reihe wieder attraktiv zu machen, entfernte sich ganz vom traditionellen Spielverlauf. Sie ballern sich in einem Third-Person-Shooter als Kampfroboter durch Gegnerhorden. Dank **Unreal**-Engine sah das nett aus, spielerisch war es aber mau.



VORSICHT | Wenn Sie in einem unübersichtlichen Areal unterwegs sind, sollten Sie stets bedächtig vorgehen, denn die KI hat laut der Entwickler allerlei fiese Taktiken drauf.

UNBEKANNTES WESEN | Nachdem wir das Elerium haben, machen wir uns auf den Rückweg. Dabei treffen wir auf ein neues, sehr gefährliches Alien.

ÜBERRASCHEND | In einem Haus kommen die Gegner plötzlich aus dem Lüftungsschacht, angeblich nicht geskriptet, sondern basierend auf der KI. Ein Schockmoment! Das Elerium muss ganz in der Nähe sein.

GEMEIN | Feuern Sie mit der Schrotflinte auf die schleimigen Gegner, zerplatzen diese, sammeln sich aber mit der Zeit wieder. Zwei solche Biester warten auf der Veranda und bewachen das Elerium.

ansehen sollen. Das ungewohnte exotische Aussehen der Biester soll zudem den Forscherdrang des Spielers entfachen.

Der Vorort, in dem wir ankommen, ist zu Beginn der Mission verdächtig ruhig. Obwohl es mitten am Tage ist, sind keine Menschen auf der Straße, keine Kinder spielen in den Vorgärten, kein Vogelzwitschern ist zu hören. Dank der Informationen, die wir zuvor im Hauptquartier gesammelt haben, befinden sich auf der Übersichtskarte, die unser Held per Knopfdruck aus der Tasche zerrt, Hinweise darauf, wo wir das begehrte Elerium finden. Außerdem müssen wir ja noch den Hinweisen auf die außerirdischen Aktivitäten nachgehen. Das bedeutet für uns, dass wir den Level erkunden müssen. Dafür sind die Areale in **XCOM** verblüffend groß geraten. Wie groß genau, das verraten die Entwickler mal wieder nicht, doch in dem etwa 20 Minuten präsentierten Einsatz schafft es Pellings Kollege gerade mal, etwa ein Drittel des Gebietes zu untersuchen.

Nach wenigen Minuten finden wir die Leiche einer jungen Frau, die von oben bis unten voller schwarzem Schleim ist. Solche Funde sind später Gegenstände der Forschung. Deshalb holen wir eine Kamera hervor und schießen ein Foto, anhand dessen unsere Wissenschaftler später das jeweilige Alien näher charakterisieren. Ebenso wertvoll ist es, direkt Proben zu nehmen. Nicht nur weil unsere Kollegen in der Basis auf deren Grundlage dann neue Waffen und Technologien entwickeln können, sondern weil wir damit unseren Weg durch den Level finden. Mit einem Gerät, das an die **Ghostbusters**-Filme erinnert, spüren wir nämlich die schleimigen Blobs auf. Mit einer Probe des Glibbers in der Maschine schlägt eine Anzeige aus, wenn sich Blobs in unserer Nähe befinden. Zudem werden die Dinger dann automatisch auf der Karte markiert.

Die Blobs selbst sind ziemlich hinterlistige Biester. Im Freien weichen wir den Sprungattacken der schwarzen Schleimklumpen leicht aus. Doch in einem beengten Flur eines Hauses, oder wenn die Dinger plötzlich aus den Lüftungsschächten herausbrechen, schnellt unser Puls in die Höhe. Solche Aktionen sollen übrigens nicht geskriptet sein, sondern komplett zufällig von der KI entschieden werden. Falls

INOFFIZIELLE FORTSETZUNGEN VON XCOM

Neben den fünf offiziellen XCOM-Titeln gibt es auch vier Quasi-Fortsetzungen, die sich an die Reihe anlehnen:



UFO: AFTERMATH

UFO: AFTERMATH (2003)

Entwickelt vom tschechischen Entwicklerstudio Altar Interactive, versuchte **Ufo: Aftermath** an den Erfolg der **XCOM**-Reihe anzuknüpfen. Der Spielverlauf orientierte sich an der Vorlage aus dem Jahr 1994, wurde allerdings um Rollenspielaspekte erweitert. Außerdem gab es nur noch Echtzeit-Kämpfe. Es folgten **Aftershock** und **Afterlight** vom selben Entwickler.



UFO: AFTERSHOCK (2005)

Für die Fortsetzung von **Aftermath** erweiterten die Tschechen die Spielinhalte, unter anderem den Basenbau und die Rollenspielelemente. Allerdings hatte das Spiel mit etlichen Fehlern zu kämpfen, die selbst nach einigen Patches nicht behoben wurden.

UFO: AFTERLIGHT (2007)

Kurz nach **Aftershock** kolonialisieren die Menschen den Mars, der Schauplatz von **Afterlight**. Die Spielmechanik veränderten die Entwickler nicht, sie nahmen nur Detailverbesserungen vor.

UFO: EXTRATERRESTRIALS (2007)

Ein weiteres Spiel, das sich an **Ufo: Enemy Unknown** orientierte, ebenfalls von Tschechen entwickelt, dem Entwicklerstudio Chaos Concepts. Der grundlegende Spielverlauf blieb wie in der Klassiker-Vorlage, wurde aber um ein Erfahrungspunktesystem erweitert. Auch dieser Versuch einer Fortsetzung kam bei den Fans nicht an – genau wie die anderen drei genannten Titel.

INTERVIEW MIT JONATHAN PELLING

„Wir wollen dem Spieler Angst vermitteln."

PC Games: Die **XCOM**-Reihe ist seit etlichen Jahren tot. Wie kamt ihr nun darauf, eine Fortsetzung zu entwickeln?

Pelling: „Ganz einfach. Wir sind alle riesige Fans der alten **XCOM**-Klassiker. Und irgendwann bot sich die Chance, eine Fortsetzung zu machen, da Take 2 die Markenrechte hält. Das war einfach toll für uns, denn das ist genau die Art von Spiel, die wir mögen und die wir machen möchten. Da fiel uns die Entscheidung nicht schwer."



JONATHAN PELLING IST DESIGN-DIREKTOR BEI 2K MARIN

PC Games: Glaubt ihr nicht, dass es Fans der ersten Stunde abschreckt, dass ihr nun einen Ego-Shooter aus **XCOM** macht?

Pelling: „Wir hoffen natürlich, dass die Spieler begeistert davon sind. Denn in den Grundzügen halten wir an der Spielmechanik von **XCOM** fest. Das war unser Ziel, immerhin mögen wir die alten Spiele, so wie sie waren. Mit unserem Spiel wollten wir aber die Perspektive verändern, ein direkteres Spiel erschaffen. Diesmal erlebt man den Kampf gegen die Aliens sozusagen am eigenen Leib. Uns geht es dabei darum, die Angst und den Stress einer solchen Situation zu vermitteln. Gleichzeitig bleiben aber die Strategie-Elemente aus der Vorlage intakt – sei es die im Kampf oder die bezüglich des Basis-Managements. Es geht also immer noch darum, taktische Entscheidungen zu treffen beziehungsweise die Konsequenzen von Handlungen zu tragen."

PC Games: In den Einsätzen hat der Spieler immer zwei Kollegen bei sich. Welche Möglichkeiten bringt mir das?

Pelling: „Ja, richtig, der Spieler wird immer zwei Agenten bei sich haben, die von der KI gesteuert werden. Das ist in gewisser Weise auch ein Erbe der alten **XCOM**-Spiele, in denen man ein Squad befehligte. Wir wollen im Moment aber nicht zu viel darüber verraten, aber die Jungs nehmen einen wichtigen Stellenwert im Spielverlauf ein und es ist uns wichtig, den Spieler dazu zu bekommen, dass er auf sie aufpasst. Ob man ihnen allerdings Befehle geben kann oder so was, diese Information heben wir uns für später auf."

PC Games: Wird es auch einen Mehrspieler-Modus geben? Denn so wie es sich anhört, wäre **XCOM** prädestiniert für einen Koop-Part.

Pelling: „Das stimmt wohl, das würde sich tatsächlich anbieten. Wir denken im Moment über einige Modi und Optionen nach, die wir für **XCOM** umsetzen könnten. Aber auch hier verraten wir später mehr."

die Entwickler dies tatsächlich so umsetzen, sehen wir es aber als sehr fehleranfällig an.

Um die Monster zu besiegen, greifen wir zur Schrotflinte. Feuern wir damit auf eines, zerplatzt es in tausend Stücke. Jedoch sammelt sich der Schleim irgendwann wieder und der Blob erwacht zu neuem Leben. Für immer erledigen können Sie die Viecher nur mit dem Blobatov. Diese Mischung aus Molotowcocktail und Blob-Schleim verbrennt Ihre Gegner.

So huschen wir also minutenlang durch die Idylle, bekommen es ab und zu mit Aliens der genannten Art zu tun und finden am Ende das Elerium. Sobald wir das Zeug eingesackt haben, dürfen wir uns entscheiden: unsere Zelte abbrechen und die Beute nach Hause bringen oder das Areal in der Hoffnung auf neue Hinweise weiter erkunden. Innerhalb eines Einsatzes haben Sie aber keine Möglichkeit, sich zu heilen. Und gefallene Kollegen sind für immer weg, werden also nicht ersetzt, freies Speichern gibt es auch nicht. Deshalb sollten Sie nicht zu leichtfertig entscheiden, um kein unnötiges Risiko einzugehen.

Unsere Entscheidung, uns weiter umzuschauen, erweist sich schnell als falsch. Denn keine 50 Meter von unserem Elerium-Fundort entfernt taucht plötzlich ein unbekanntes Alien auf, ein riesiger metallisch wirkender Ring. Der fängt an zu rotieren und feuert plötzlich einen gleißend hellen Strahl ab, der einen unserer Mitstreiter auflöst. Nach einer Schrecksekunde fangen wir zu rennen an, hetzen an Pools, verlassenen Autos und anderen Hindernissen vorbei und hören hinter uns, wie es alles zerbrutzelt. Gerade so erreichen wir das Auto der FBI-Agenten, den Ausgang aus der Mission. Wir sind alleine, kein anderer hat überlebt. Mission erfolgreich? Ja, wir haben das Elerium. Die richtige Wahl getroffen? Ansichtssache. Genau solche Momente machen das neue **XCOM** nämlich aus. Sie wissen nie, was hinter der nächsten Ecke lauert, und müssen schnell entscheiden, was zu tun ist. Und 2K Marin inszeniert dies überaus spannend. ❑

ERFINDUNGEN | Diese Handgranate, genannt Blobatov, erhalten Sie aus der Forschungsabteilung Ihrer Basis.

ERSTEINDRUCK

Sebastian Weber



Das erste **XCOM** hat mich seinerzeit tage-, wenn nicht wochenlang beschäftigt. Alle darauf folgenden Teile der Reihe ließen mich dagegen eher kalt. Das, was 2K Marin nun aus dem Hut gezaubert hat, hatte auf den ersten Blick nichts mehr mit der Vorlage zu tun. Ein Ego-Shooter? Wo sind die Strategie-Elemente, warum ist mein Einsatzteam im Vergleich zu den alten Spielen so klein? Nach der Präsentation des Spiels änderte ich meine skeptische Meinung darüber aber: Die grundlegenden Elemente der Reihe (Wirtschaftssimulation, gepaart mit Action) bleiben unangetastet. Noch immer muss ich mich um meine Basis kümmern, Proben von Außerirdischen sammeln, Forschung betreiben und so weiter. Nur dass ich die schrecklichen außerirdischen Monster jetzt aus nächster Nähe erlebe, statt nur zuzuschauen, was den Spielverlauf deutlich spannender und actionreicher macht, als wenn ich aus der Vogelperspektive Pixelkameraden Befehle erteile. Zudem sieht das Spiel grafisch gut aus. Somit könnte das neue **XCOM** tatsächlich eine spannende Wiederbelebung einer beinahe vergessenen Serie werden.

GENRE: Ego-Shooter
ENTWICKLER: 2K Marin
ANBIETER: Take 2
TERMIN: 2011

WIRD DIESES SCHIFF DEIN GRAB SEIN?

DAS MYSTERY-ADVENTURE DER MACHER VON ANKH UND JACK KEANE



Ein Schiff sinkt. Zwei Überlebende treiben hoffnungslos auf hoher See, bis sie auf einen geheimnisvollen, düsteren Zweimaster stoßen. Ist er verlassen? Sie beschließen, an Bord zu gehen – was sich bald als schrecklicher Fehler herausstellt...

„Black Sails: Das Geisterschiff" – ab 22.04.2010 erhältlich!



Point-and-click-Adventure

Viele herausfordernde Rätsel

beklemmende Atmosphäre

packender soundtrack





www.astragon.de

BUONA SERA | Als Geheimagent Michael Thorton bereisen Sie die ganze Welt wie hier etwa Rom.

Alpha Protocol

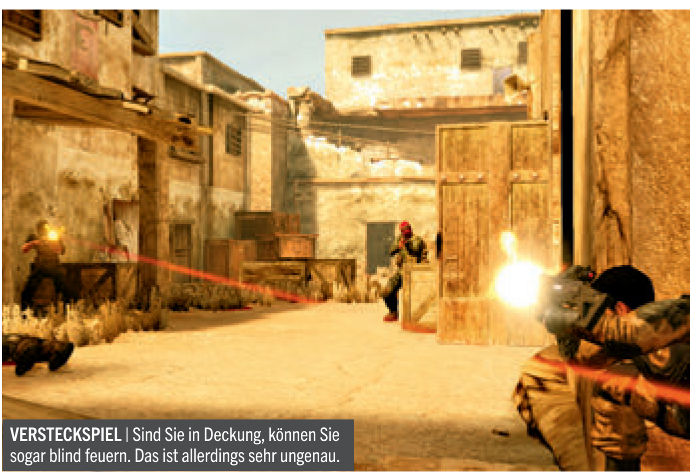
AUF DVD
• Video zum Spiel

Von: Sebastian Stange

Brutal, diskret oder charmant – welche Art Spion wären Sie gern?

Was für ein erster Arbeitstag: Sie werden unter Drogen gesetzt, in einen Betonbunker entführt und niemand verrät Ihnen, wo auf der Welt Sie sich eigentlich befinden. Sie sind Michael Thorton, der Neuling im Geheimdienst Alpha Protocol. Diese Organisation erledigt allerlei Drecksarbeit, für die offiziell niemand verantwortlich ist, und als Sie etwas nachbohren, finden Sie erste Hinweise darauf, dass offensichtlich die gesamte Anlage samt Personal „entsorgt" wird, wenn diese Aktivitäten ans Licht kommen. Statt unbequeme Fragen zu stellen, können Sie aber auch flache Witze zum Besten geben und das weibliche Personal anflirten. Und genau das ist das Großartige an Segas Spionage-Rollenspiel.

Alpha Protocol stammt aus dem Hause Obsidian Entertainment. Das Studio ist für **KotOR 2** sowie **Neverwinter Nights 2** verantwortlich und werkelt außerdem gerade am vielversprechenden **Fallout: New Vegas**. Die Jungs beherrschen also ihr Handwerk und wagen mit dem Spionage-Rollenspiel ihren ersten vollkommen selbst erdachten Titel. Dabei setzt das Team auf ein klassisches Rollenspiel-Gerüst mit Erfahrungspunkten und Fertigkeiten. Der Spielverlauf erinnert jedoch an typische Third-Person-Shooter, also ähnlich wie bei



VERSTECKSPIEL | Sind Sie in Deckung, können Sie sogar blind feuern. Das ist allerdings sehr ungenau.



SCHWERE WAHL | Nicht alle Talente lassen sich in einem Spieldurchlauf bis zum Maximallevel ausbauen.

DIE SPIELERISCHEN BESONDERHEITEN

ANGEPASST | Ihre Waffe können Sie nach Belieben modifizieren. Sie sollten Feuerkraft, Präzision, Magazingröße und Lautstärke an Ihre bevorzugte Spielweise anpassen.

IM FADENKREUZ | Sobald Sie einige Sekunden ruhig zielen, wird das Fadenkreuz langsam rot. Dann haben Sie die Chance auf kritische Treffer, teils mit Spezialwirkung.

ALARM | Erlauben Sie, dass eine Wache den Alarmknopf drückt, suchen alle Gegner in der Umgebung nach Ihnen. Der Alarm verstummt erst, wenn Sie ihn überbrücken.

KLEINE HELFER | Per Kreismenü wählen Sie ein Gadget und eine Fertigkeit, die Sie jederzeit per Tastendruck benutzen können. Allerdings gibt es eine Cooldown-Zeit.

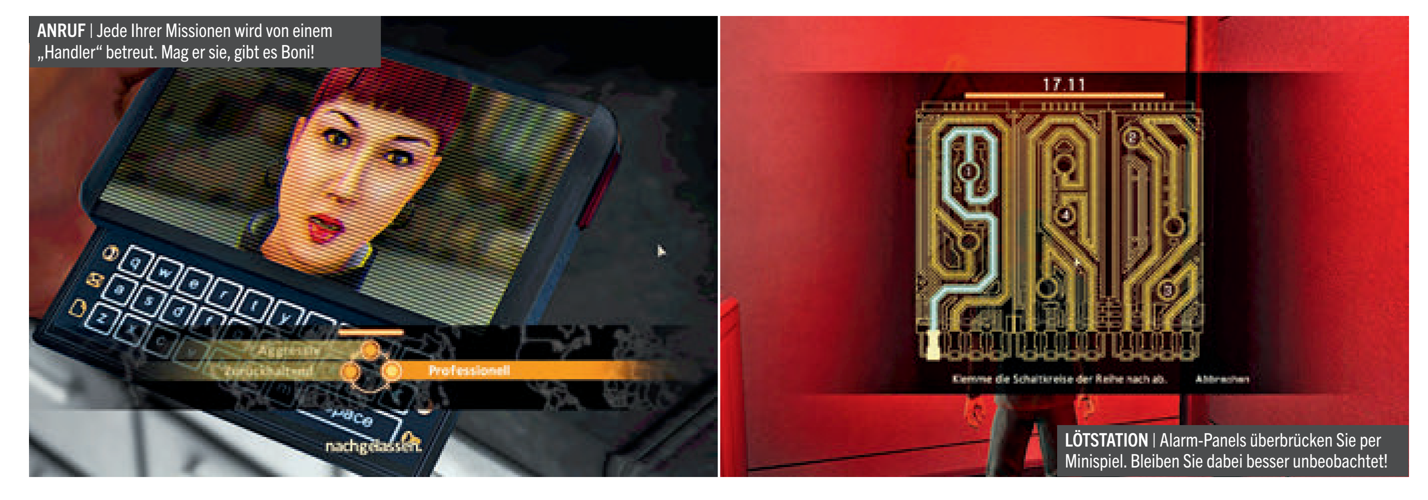
Mass Effect 2. Angesichts dieser Konkurrenz muss ein bestechendes Feature her. Obsidian setzt bei **Alpha Protocol** auf Entscheidungsfreiheit. Und dabei geht es nicht nur um die Wahl des eigenen Outfits, Sie treffen bald Entscheidungen von ganz anderem Kaliber. Zunächst sollten Sie sich jedoch eine Spielweise aussuchen.

Es gibt viele Möglichkeiten, Spion zu spielen. Bei der Präsentation des Titels liefen gleich drei Versionen des Spiels parallel. Sie zeigten Thorton als Söldner, als Schleich-Profi und als Technikspezialist. Wir spielten ausführlich die letztgenannte Variante an.

Die Charaktererstellung geht schnell von der Hand. Sie wählen aus drei vorgefertigten Varianten oder verteilen die Skill-Punkte frei auf neun Fertigkeiten. Der Söldner entspricht dabei dem Krieger aus klassischen Rollenspielen und der Technikspezialist mit all seinen Gadgets und seinem Hacking-Talent könnte als Magier durchgehen.

Die Fertigkeiten beschränken sich vor allem auf den Umgang mit Waffen. Je nach Spielweise investieren Sie Punkte in das Beherrschen von Gewehren, Pistolen oder Schrotflinten. Außerdem können Sie Thortons Nahkampf-Können, sein Schleich-Talent oder seine Technik-Kenntnisse verbessern. Danach bestimmen Sie Frisur, Bart und Augenfarbe – das Gesicht steht von Anfang an fest – und stürzen sich nach einigen Testparcours in die erste Mission: Sie werden nach Saudi-Arabien geschickt und müssen auf eigene Faust einen Terroristen festnehmen.

In jedem Einsatzgebiet operieren Sie zunächst von einem Versteck aus. Dort kommunizieren Sie mit Ihren Kollegen und kaufen neue Waffen, Gadgets oder hilfreiche Informationen. Stets warten mehrere Aufträge auf Sie, die zu einem großen Ziel hinführen. Bald jetten Sie dafür durch die ganze Welt, etwa nach Rom, Moskau oder Taipeh. Es lohnt sich, Nebenmissionen zu erledigen. In Saudi-Arabien verwanzten wir zunächst ein Flugfeld und kümmerten uns um einen Waffenhändler. Das brachte dauerhafte Vorteile für alle weiteren Einsätze in der Region. Ähnlich verhält es sich mit Zusatzzielen, die Sie während einer Mission finden. Zerstören Sie ein Waffenlager, sind Ihre Gegner fortan schlechter ausgerüstet. Sol-



ANRUF | Jede Ihrer Missionen wird von einem „Handler" betreut. Mag er sie, gibt es Boni!

LÖTSTATION | Alarm-Panels überbrücken Sie per Minispiel. Bleiben Sie dabei besser unbeobachtet!

SIE SPIELEN DEN SPION IHRER WAHL!

Der Schatten

Mit dem passenden Anzug, schallgedämpften Waffen, Elektronikstörern und Nahkampf-Kenntnissen haben Sie eine gute Chance, unentdeckt zu bleiben. Allerdings ist diese Spielweise die schwierigste, denn sobald der Alarm ertönt, sind Zähigkeit und Waffentalente gefragt. Sofern die KI hier glaubwürdig mitspielt, könnte diese Variante reizvoll für erfahrene Spieler sein.





Der Söldner

Mit den richtigen Skills und guter Ausrüstung haben Sie mit der Rambo-Taktik beste Chancen, Ihre Aufträge problemlos zu erfüllen. Dank verschiedener Munitionstypen, diverser Spezialmanöver und des Deckungssystems verkommt diese Spielweise nicht zur Schießbude. Dennoch fehlte uns in den ersten Missionen etwas die Abwechslung. Ob das später besser wird?

Der Technik-Profi

Mit Granaten, Elektronik-Störern und Tretminen können Sie Gegner aus der Ferne ausschalten. Diese Mischung aus Diskretion und Feuerkraft hat Potenzial. Obendrein haben Technikfreaks leichtes Spiel beim Hacken von Computern oder dem Deaktivieren von Alarmsignalen. Allerdings sollten Sie auch Skillpunkte in Waffen investieren. Ohne zu ballern kommen Sie nicht weit.



che Vorteile entpuppen sich zwar meist als simple Zahlenschieberei à la „10 % weniger Cooldown für Fähigkeiten", es macht aber dennoch Spaß, solche Boni zu sammeln.

Im Dialog mit Ihren Widersachern und Verbündeten haben Ihre Entscheidungen teils dramatische Folgen. Im Spielverlauf können Sie Ihre vielen Kontakte belügen, hintergehen oder sogar eliminieren. Außerdem versprechen die Entwickler jede Menge Wendungen und viele charismatische Charaktere.

Das Schöne hierbei: Anders als in vielen Titeln, die Ihnen ebenfalls Entscheidungsfreiheit lassen, wird hier nicht die Moral-Keule geschwungen. Sie wählen also nicht immer nur zwischen Gut und Böse. Wer weiß, vielleicht lohnt sich ja gerade ein extremes Vorgehen? Den Waffenhändler können Sie beispielsweise nicht nur verhaften oder ausschalten, sondern auch gegen etwas Schmiergeld gehen lassen. Das bringt Ihnen viel Geld und kurze Zeit später sogar ein Lob des Arbeitgebers ein, denn der böse Bube lässt sich fortan prima abhören. Das gefiel uns.

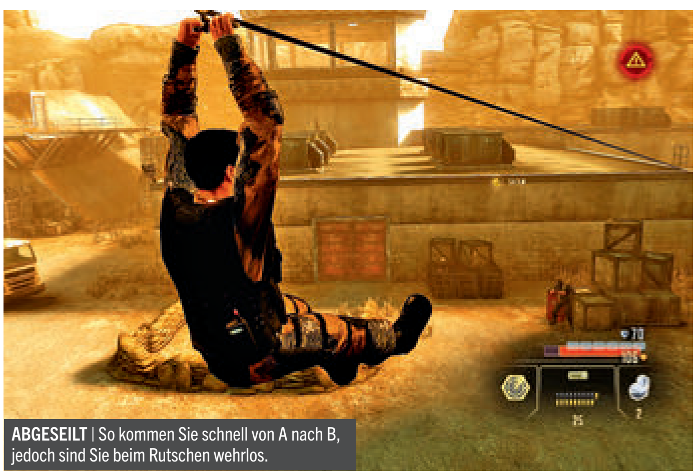
Richtig baff waren wir, als wir nach einigen Missionen den bösen Terroristen stellten. Er wusste davon, dass wir für den richtigen Preis ein Auge zudrücken, und hoffte auf die gleiche Behandlung. Genial!

Diese Entscheidungsfreiheit zusammen mit den vielen Dialogoptionen sind das Highlight von **Alpha Protocol**. Sie haben tatsächlich das Gefühl, die Story selbst in der Hand zu haben, und es macht Spaß, Risiken einzugehen oder einer Rolle treu zu bleiben. Um Ihnen ein Bild vom Ausmaß dieser Vielfalt zu vermitteln: Das einmalige Durchspielen dauert mit allem Drum und Dran etwa 20 Stunden. Die Gesamtdauer aller im Spiel enthaltenen Dialoge beträgt 120 Stunden.

Die Sprecher machen ihre Arbeit wirklich gut. Selbst Smalltalk ist hörenswert und Thortons platte Witzeleien sind clever geschrieben. Leider sind viele Gespräche recht unspektakulär inszeniert. In der Regel stehen sich beide Parteien einfach gegenüber und oft unterhalten Sie sich via Bildschirm. Ob der weitere Spielverlauf hier Besserung bringt? Einen großen Wermutstropfen gibt es: Ihnen wird lediglich eine englische Sprachausgabe mit deutschen Untertiteln angeboten. Wer Englisch nicht gut versteht, dem entgeht also einiges.

Der eigentliche Spielverlauf von **Alpha Protocol** ist zunächst etwas ungewohnt. Obwohl das Spiel wie ein normaler Shooter wirkt, können Sie es nicht so angehen. Waffen, für die Sie keine Fähigkeitspunkte haben, richten kaum Schaden an und auch jene, die Sie gut beherrschen, sind recht ungenau. Sie müssen das Deckungssystem nutzen, lange für kritische Treffer zielen und Waffentalente einsetzen. Sie können beispielsweise mehrere Gegner markieren und auf einen Schlag umlegen. Sobald wir uns auf unsere modifizierte Schrotflinte mit Brandgeschossen eingespielt hatten, kamen wir gut voran. Allerdings mussten wir unsere Taktik kaum verändern. Immerhin gibt es viele besondere Ereignisse, etwa das Auftreten eines Panzers, eingestreute Dialoge oder neue Entscheidungen, die Sie treffen müssen.

Der Einsatz von Gadgets erinnert an die **Splinter Cell**-Reihe. Mit



ABGESEILT | So kommen Sie schnell von A nach B, jedoch sind Sie beim Rutschen wehrlos.



HÄNDE HOCH! | Die Entwickler versprechen eine Story voller überraschender Wendungen.


FEUERWERK | Raketenwerfer gehören nicht zu ihrer Standardausrüstung, lassen sich aber finden.

EMPs, Störsendern und ferngesteuerten Minen lassen sich Gegner überrumpeln. Jedoch krankte ein derart cleveres Vorgehen an einer störrischen Gegner-KI. Mal schienen unsere Widersacher Augen im Hinterkopf zu haben und mal rannten Sie ziellos umher, nachdem sie uns entdeckten. Das Schleichen wurde zusätzlich dadurch erschwert, dass wir nie genau wussten, ob Thorton gerade gesehen oder gehört werden kann. Dem Spiel würde ein Feature, wie es die **Splinter Cell**-Reihe hat, guttun, wo Sie sich sicher sein können, dass Sie im Schatten praktisch unsichtbar sind.

Die verschiedenen Spielwelten bieten stets Raum für unterschiedliche Vorgehensweisen. Die Levels sind nie völlig offen, aufmerksame Spione finden aber stets mehrere Routen zum Ziel und können überall Geld, Munition und praktische Items aufstöbern.

Das Knacken von Schlössern sowie das Hacken von PCs und Alarmsystemen wird in Form simpler, aber unterhaltsamer Minispiele erledigt. Etwas altertümlich wirkt jedoch die begrenzte Bewegungsfreiheit der Spielfigur. Sie können nur an speziell markierten Punkten über Mauern springen oder sich nur dort von Kanten fallen lassen. Das lässt das Spielgeschehen recht träge wirken.

Sie sollten **Alpha Protocol** nicht als Shooter wahrnehmen, sondern als Rollenspiel. Sie müssen Ihre Werte im Auge haben, Ihre Waffen schlau upgraden und Ihre Stärken ausspielen. Letztendlich entscheiden für Sie unsichtbare Kalkulationen darüber, ob Ihr Schuss ins Ziel trifft, und nicht etwa Ihre Präzision mit Maus oder Gamepad. Wir hoffen allerdings, dass in den späteren Missionen mehr Abwechslung auf uns wartet und dass sich jede Rolle, die uns das Spiel anbietet, glaubwürdig anfühlt und Spaß macht.

Haben Sie das Spiel beendet, gibt es einige Gründe, es gleich noch einmal zu starten. Da wären die vielen Dialoge und Handlungsstränge, die Sie beim ersten Mal verpasst haben. Außerdem dürfen Sie beim zweiten Mal auch den Rekrut als Klasse wählen. Der startet ganz ohne Fähigkeitspunkte, kann aber einzigartige Dialogoptionen wählen. Und beim dritten Mal können Sie den Veteranen spielen. Er besitzt Erfahrung in allen Bereichen und hat wieder neue Dialoge, muss sich allerdings schwierigeren Gegnern stellen. Und was gibt es Reizvolleres in einem Rollenspiel, als eine ganz neue Rolle zu spielen? ❑

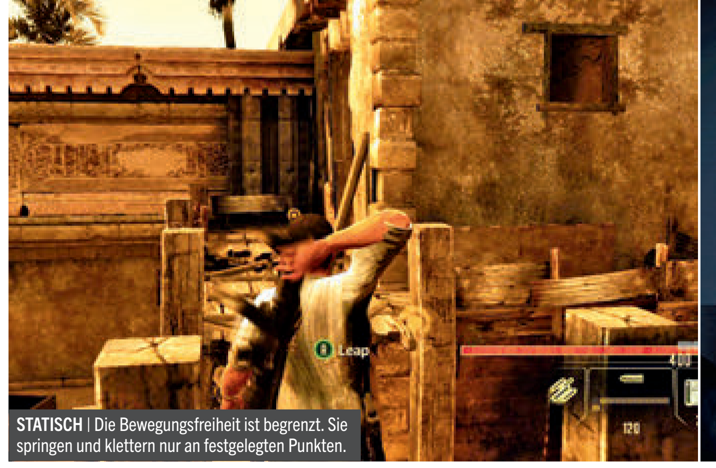
ERSTEINDRUCK

Sebastian Stange

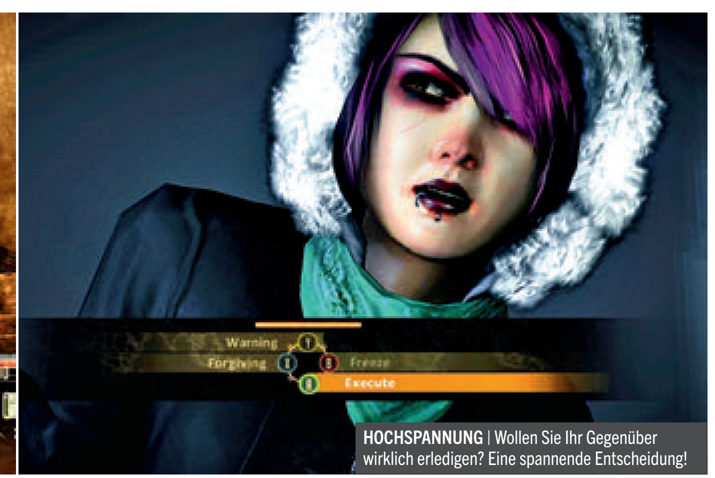


Ich liebe die unterhaltsamen Dialoge und die große Entscheidungsfreiheit mitsamt all den spielerischen Konsequenzen. Endlich ein Spiel, das mir nicht nur die stumpfe Wahl zwischen Gut und Böse lässt! Doch es ist die Shooter-Spielmechanik, die noch Feinschliff vertragen könnte. Hoffentlich nutzt man die letzten Arbeitswochen, um die Schießereien auszubalancieren, damit alle Spielweisen gleich gut unterhalten. Wenn das klappt, wird **Alpha Protocol** super!

GENRE: Action-Rollenspiel
ENTWICKLER: Obsidian Entertainment
ANBIETER: Sega
TERMIN: 28. Mai 2010



STATISCH | Die Bewegungsfreiheit ist begrenzt. Sie springen und klettern nur an festgelegten Punkten.



HOCHSPANNUNG | Wollen Sie Ihr Gegenüber wirklich erledigen? Eine spannende Entscheidung!

WEITSICHT | Im nachgebauten Hongkong lösen Sie als Undercover-Cop Wei Shen zahlreiche Aufträge.

True Crime

Von: Thorsten Küchler/
Sascha Lohmüller

Ein Neuanfang macht aus der Serie wohl das, was sie immer sein wollte: ein GTA-Konkurrent.

Wer den Namen **True Crime** liest oder hört, dürfte sich im Maximalfall an die beiden Vorgänger **Streets of L.A.** und **New York City** erinnert fühlen. Dass diese beiden **GTA**-Klone jedoch spielerisch nicht das Gelbe vom Ei waren, das wissen auch die Entwickler. Und so sieht sich der jüngste Spross der **True Crime**-Reihe als eine Art Neuanfang.

Der Stil des Spiels erinnert dabei mit seiner übertriebenen Beleuchtung an **Need for Speed: Underground**. Straßenlaternen erstrahlen in grellen Neonfarben, alles wirkt irgendwie künstlich und kunterbunt, aber dennoch sehr stimmig. Kein Wunder, schließlich befinden sich unter den rund 200 Mitarbeitern des Studios United Front Games auch einige Damen und Herren, die bereits an EAs Rennspiel mitgearbeitet haben. Ansonsten ist das 2007 gegründete und im kanadischen Vancouver ansässige Unternehmen ein unbeschriebenes Blatt im PC-Sektor. Für die PS3 werkelt man momentan an der Kartraserei **Modnation Racers**.

Wei Shen ist der Protagonist des Spiels. Für westliche Gemüter weitaus einfacher auszusprechen als sein Name ist sein Job: Der Mann ist Undercover-Cop, er tarnt sich als Gangster, um sich so in die innersten Kreise der Unterwelt einzuschleusen. Diese Grundvoraussetzung beschert den Entwicklern zahlreiche Freiheiten: Denn im Gegensatz zu einem normalen Polizisten kann Wei Shen auch mal über die Stränge schlagen – er tut das ja schließlich im Dienste der Gerechtigkeit.

Ein Beispiel für einen solchen „Der Zweck heiligt die Mittel“-Auftrag ist die erste Mission, die uns präsentiert wurde: Wei Shen



DIE VORGÄNGER

True Crime hat zwei Vorgänger, die jedoch aufgrund mangelnder Qualität heutzutage kaum jemandem ein Begriff sein dürften.

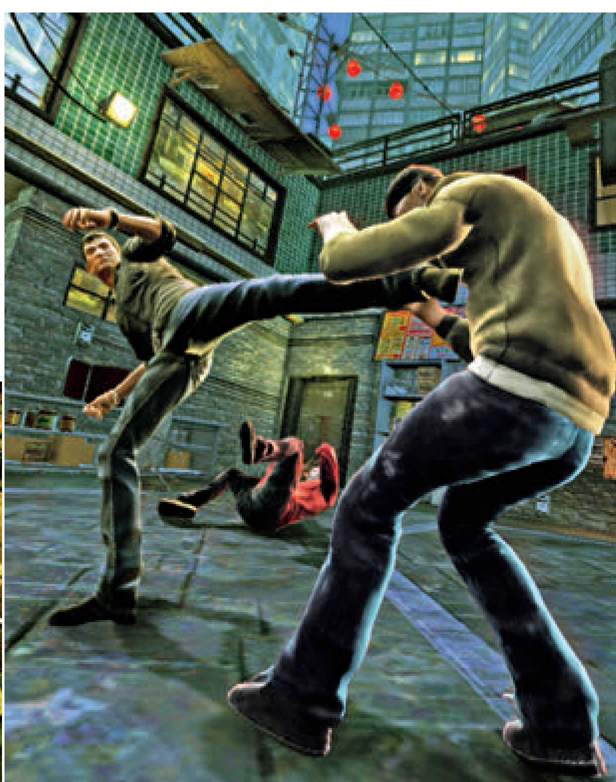
Die **True Crime**-Serie feierte im Jahr 2003 ihr Debüt: In **Streets of L.A.** kämpfte sich der Undercover-Cop Nick Kang durch einen im Rückblick eher mäßigen Action-Mix. Die Fortsetzung erschien dann Ende 2005 und spielte entsprechend ihres Titels **New York City** an der amerikanischen Ostküste. Technische Macken und ein unsympathischer Brutalo-Held sorgten dafür, dass auch dieses Spiel schnell in Vergessenheit geriet – zum Glück hat der neue Teil nur noch den Namen mit seinen Vorgängern gemein.



◀ **RASEREI** | Der Grafikstil erinnert stark an EAs **Need for Speed: Underground**. Und das nicht nur bei Verfolgungsjagden wie hier im Bild, sondern auch hinsichtlich aller anderen Spiel-Elemente.

▶ **TRITTFEST** | Die Massenschlägereien sind eines der Kernelemente des Spiels. Später schalten Sie durch erfolgreich absolvierte Missionen auch neue Spezialattacken frei – das motiviert.

▼ **STILVOLL** | Egal ob Zwischensequenzen, Rennszenen oder Prügeleien, der grelle optische Stil zieht sich wie ein roter Faden durch das Spiel und wirkt sehr stimmig.





wird in den Bam Bam Club zitiert. Die Spelunke macht ihrem Namen alle Ehre: Halbnackte Animierdamen, tätowierte Halunken, illegales Glücksspiel – hier geht man nicht mit seinen Schwiegereltern hin. Es folgt eine Zwischensequenz: Der Besitzer der schäbigen Bar telefoniert (authentisch auf Chinesisch!), brüllt herum und spuckt Ihrem Recken schließlich eine Order entgegen. Wei Shen soll zu den Docks fahren und dort eine Person aus der Hand feindlicher Gangster befreien.

Der Protagonist muss von A nach B, braucht also einen motorisierten Untersatz. Auf Knopfdruck springt er in ein vorbeifahrendes Auto, dessen Besitzer hingegen springt vor Angst auf den Bürgersteig. Gaspedal durchgetreten, Karte am unteren Bildschirmrand zurate gezogen und schon bekommen die Schurken an den Docks gleich Besuch.

Was uns während der Fahrt positiv auffällt: **True Crime** verfügt über eine ebenso praktische wie flexible Navigationshilfe. Entfernung und Luftlinie zum Zielort werden direkt in die Spielwelt projiziert – das macht ein Dauerstarren auf die Karte überflüssig und Sie müssen sich nicht auf die Ansagen eines Navigationssystems verlassen.

Die Fahrt durch Hongkongs grell beleuchtete Gassen endet schließlich wie geplant an den Docks. Der dortige Empfang ist jedoch kein freundlicher: Gleich ein Dutzend Schläger stürzt sich auf Wei Shen. Aber der schweigsame Held ist schließlich ein Asiate und die können in Videospielen stets eines: Martial Arts!

Sobald ihm ein Gegner auf die Pelle rückt, geht Wei Shen automatisch in den Nahkampf über: Auf Knopfdruck teilen Sie nun Schläge und Tritte aus. Einblendungen über den Köpfen Ihrer Gegner helfen Ihnen dabei, den richtigen Moment für einen Konter abzupassen. Ist der Widersacher angeschlagen, dürfen Sie ihm mit einem sogenannten „Environmental Kill“ spektakulär den Rest geben. Sprich: Die Level-Umgebung ist Ihr Freund, denn Feinde plus Sicherungskästen ergeben eine elektrisierende Mischung.

Überhaupt bezieht Wei Shen gern das Mobiliar in seine Aktionen mit ein. Erwischen Sie das richtige Tasten-Timing, so springt der Asia-Cop elegant über Hindernisse, rutscht unter Tischen hindurch oder schwingt sich um einen Laternenmast. Diese Manöver kommen jedoch nicht nur im Kampf zum Einsatz. Im Spielverlauf müssen Sie immer wieder Verfolgungsjagden durch belebte Straßen absolvieren – und zwar zu Fuß! Wer dann immer wieder hängen bleibt oder stolpert, verliert irgendwann seine Zielperson.

Doch kommen wir zurück zur beschriebenen Mission: Wei Shen hat die ersten Gegner mit den acht Kostbarkeiten seiner Kampfkunst beschenkt. Seine nächsten Widersacher sind jedoch schlauer und zücken ihre Schusswaffen.



STUNTMAN | Wei Shen rast nicht nur durch die Straßen von Hongkong, er beherrscht auch diverse Motorrad-Kunststücke.



KURZSCHLUSSHANDLUNG | Die „Environmental Kills“ sehen zumeist deutlich brutaler aus als in dieser Szene. Wir sind mal gespannt, was die USK zu der Gegner-Folter sagt …

REISEFÜHRER: DIE SPIELWELT

Central (B): Im Zentrum der Metropole Hongkong bestimmen Wolkenkratzer das Stadtbild. Hier residieren große Banken und große Gangsterbosse.

Docks (A): Containerschiffe, große Lagerhallen, schmierige Geschäftemacher: Hierhin verschlägt es Wei Shen im Laufe seines Abenteuers sehr oft.

North Point (C): Hier befinden sich die typischen asiatischen Nachtmärkte. Mit seinen engen Gassen ist North Point außerdem ein idealer Schauplatz für wilde Verfolgungsjagden.

Kennedy (D): Dieser Distrikt liegt an der Westküste von Hongkong. In dem Bezirk haben sich die Reichen und Schönen der Stadt luxuriöse Villen erbaut.

Aberdeen (F): In Aberdeen befinden sich die für Hongkong so typischen schwimmenden Bauten. Und ja: Sie werden im Spiel auch an Bord diverser Boote unterwegs sein.

Lamma (E): Diese vor Hongkong liegende Insel ist nicht sehr dicht bevölkert und verfügt über einen hohen Anteil an Grünflächen – einige davon sind getarnte Drogenplantagen.

Jetzt kommt das Deckungssystem von **True Crime** zum Einsatz: Ihr Held springt hinter einen massiven Holztisch und zieht seine Waffe. Nun dürfen Sie Gebrauch von der Auto-Zielfunktion machen. Wer aber Munition sparen will, visiert manuell an: So können Sie beispielsweise bestimmte Körperteile unter Beschuss nehmen oder das obligatorische Benzinfass zur Explosion bringen. In einer anderen Szene zeigten uns die Entwickler, wie Wei Shen einen Gaskanister gen Feind rollen lässt und dann auf die mobile Bombe feuert. Es kommt, wie es kommen muss: Die von uns gesuchte und am Ende der Mission auch gefundene Zielperson weigert sich mitzukommen. Wei Shen packt sie kurzerhand am Kragen, schleift sie mit und rast mit ihr auf einem Motorrad davon – Mission geschafft!

Fernab der Story bietet **True Crime** zahlreiche Nebenbeschäftigungen. So können Sie etwa an Wettrennen teilnehmen oder Kriminalfälle lösen. Welche Bonus-Missionen angeboten werden, hängt vom Zustand Ihres „Face-Meters“ ab. Es symbolisiert Ihr Ansehen im Spiel. Wer sich mit Goldketten behängt und schöne Frauen ausführt, bekommt schlussendlich lukrativere Aufträge. Diese Art der Charakterentwicklung klingt spannend, wurde uns aber noch nicht in Aktion gezeigt. Wir müssen also auf eine spielbare Version warten, bevor wir sagen können, ob **True Crime** einem **GTA IV** tatsächlich gefährlich werden könnte.

SCHÜTZENKÖNIG | Neben zahlreichen Martial-Arts-Attacken nutzt Wei Shen auch Schusswaffen.

ERSTEINDRUCK

Thorsten Küchler



Ich sage es ganz deutlich: Die beiden Serienvorläufer waren überbewerteter Mist! Klugerweise wissen das auch die Entwickler – nicht umsonst soll die Ganoven-Reihe nun einen „Reboot“ (also einen Neustart) erfahren. Und das, was ich während der Präsentation gesehen habe, lässt auf knallig-krachige Action hoffen. Besonders der Neon-Grafikstil hebt sich wohltuend vom Genre-Einerlei ab. Zudem wird dem Nahkampf im Vergleich zur Konkurrenz deutlich mehr Beachtung geschenkt: Endlich kann sich ein Open-World-Held auch mit Händen und Füßen kompetent wehren! Um in Jubelarien zu verfallen, reichen die gewonnenen Eindrücke aber noch nicht aus. Erst wenn ich das auf dem Papier famos klingende „Face“-Feature in Aktion gesehen habe, bekommt **True Crime** meinen „Das wird ein Hammer“-Segen!

GENRE: Action
ENTWICKLER: United Front Games
ANBIETER: Activision
TERMIN: 4. Quartal 2010

Von: Alexander Frank

Im Sommer erwartet uns ein düsteres Rundenstrategiespiel aus Russland.

KAMPFBEREIT | Bei einer Auseinandersetzung wechselt das Spiel in den Kampfmodus. Dort steuern Sie die Angriffe jeder Ihrer Einheiten (hier: Kavallerie, Schütze).

BAUGENEHMIGUNG | Der Spieler soll ganze Landstriche erobern können. Darauf errichtet er Gebäude wie Schlösser, Kasernen oder Tempel.

TEUFEL, KOMM RAUS! | Ein Artwork der Höllenkreatur, die nach dem gefallenen Stern trachtet.

Disciples 3: Renaissance

Die Drei im Namen zeigt: Hier handelt es sich um eine Serie! Doch nur die wenigsten Leser werden die Vorgänger kennen, erschien doch Teil 2 vor mehr als acht Jahren (70 % in der PC Games 3/2002). Und den Serienerstling (1999) konnten wir noch nicht mal in unserer Spieledatenbank ermitteln. Aber keine Sorge, Sie müssen die Vorgänger nicht kennen, um sich in der magischen Welt Nevendaar zurechtzufinden. Die Geschichte beginnt mit einem gefallenen Stern. Jener Stern symbolisiert für die Bewohner Nevendaars eine uralte Prophezeiung (deren Inhalt bislang unbekannt ist), weshalb drei Rassen (Menschen, Elfen und Dämonen) je einen Abgesandten schicken, der sich des Sterns annehmen soll. Im Klartext: Es gibt drei Kampagnen. Bekannt ist bisher lediglich, was die Fraktion der Dämonen mit dem Stern anstellen will, nämlich dessen magische Kraft nutzen, um aus ihrem Gefängnis in der Unterwelt zu entkommen.

Der Spielablauf erinnert an die **Heroes of Might & Magic**-Reihe. Oder, für unsere jüngeren Leser, an die **King's Bounty**-Spiele. Ihr Held erkundet Nevendaar in der Draufsicht. Trifft er bei seinen Reisen auf Feinde, wechselt **Disciples 3** in den rundenbasierten Kampfmodus. Das Areal teilt sich dabei in sogenannte Hexfelder auf, sechseckige Flächen, auf denen sich Ihre Truppen schrittweise bewegen, den Feind angreifen, sich und Verbündete heilen oder Zaubersprüche wirken.



ALTER, SCHWEBE! | Die Rolle dieser durch die Luft gleitenden Widersacher ist noch unbekannt.

Wie in vergleichbaren Titeln lassen errungene Siege Ihren Helden aufsteigen und ihn neue Fertigkeiten und Spezialangriffe aus mehreren Talentbäumen erlernen. Ferner sorgt schicke Beute in Form von Rüstungen und Waffen dafür, dass Ihr Recke stets stärker und robuster wird.

Die bisher gezeigten Szenen überzeugen mit einer düsteren und detailreichen Spielwelt. Der Stil erinnert zum Teil an Animes, zum Teil an die Gothic-Szene. Diese Mischung geht auf – optisch wirkt **Disciples 3** sehr kunstvoll.

Der russische Entwickler und Herausgeber Akella brachte das Spiel in Russland bereits Ende 2009 auf den Markt. Nach kritischen Stimmen der dortigen Spielepresse (**Disciples 3** scheint fehlerverseucht gewesen zu sein) lässt der hiesige Publisher Kalypso den Titel überarbeiten. Deshalb können wir noch nicht einschätzen, ob das Rundenstrategiespiel mit dem jüngst erschienenen **King's Bounty: Armored Princess** (82 % in Ausgabe 1/2010, mittlerweile auch im Handel erhältlich) mithalten kann. Ein Test folgt voraussichtlich nächsten Monat. ❑

ERSTEINDRUCK

Alexander Frank



Da ich für rundenbasierte Stategiespiele sehr anfällig bin (die **Heroes of Might & Magic**-, **Total War**- und **King's Bounty**-Reihen kosteten mich je eine Freundin), warte ich mit Spannung auf **Disciples 3**. Bei Spielen aus Russland bin ich allerdings sehr skeptisch, vor allem was die Programmfehler betrifft. Ob es der Herausgeber Kalypso schafft, hierzulande ein funktionierendes Produkt in die Läden zu stellen? Wünschen würde ich's mir, denn das Spiel hat Potenzial.

GENRE: Rundenstrategie
ENTWICKLER: Akella
ANBIETER: Kalypso
TERMIN: 24. Juni 2010

Hyrican® empfiehlt Original Windows® 7.

GAMING HOCH 4
MIT DIRECTX 11

Mein PC, ganz einfach.

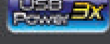
Windows 7 vereinfacht und beschleunigt die Dinge, die Sie jeden Tag tun und ist so entwickelt worden, dass es Ihren PC schneller, sicherer und zuverlässiger macht.

Eyefinity

Hyrican PC PCK03306

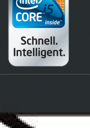
- Intel® Core™ i5-750 Prozessor (2,66 GHz)
- Windows® 7 Home Premium 64Bit
- Gigabyte GA-P55A-UD4 (ATX)







- 8 GB DDR-3 RAM
- 2x 1 TB S-ATA II im Raid-0 Verbund
- VGA PCI-Express ATI Radeon HD5870 1GB GDDR5
- Cougar Gamingtower 6XR9
- Cougar 550 Watt (80+ Bronze) Netzteil
- 2x DVI, HDMI, DisplayPort
- Multiformat DVD Brenner
- Microsoft Sidewinder X5 Gaming Maus
- Microsoft Sidewinder X6 Gaming Tastatur
- Microsoft Xbox 360 Controller für Windows

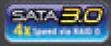



Stream

Hyrican PC PCK03308

- AMD Phenom™ II X4 945 Quad Core (3,0 GHz)
- Windows® 7 Home Premium 64Bit
- Gigabyte GA-MA770TA-UD3 V1.0 (ATX, DDR3)






- 8 GB DDR-3 RAM
- 2x 1 TB S-ATA II im Raid-0 Verbund
- VGA PCI-Express ATI Radeon HD5870 1GB GDDR5
- Cougar Gamingtower 6XR9
- Cougar 550 Watt (80+ Bronze) Netzteil
- 2x DVI, HDMI, DisplayPort
- Multiformat DVD Brenner
- Microsoft Sidewinder X5 Gaming Maus
- Microsoft Sidewinder X6 Gaming Tastatur
- Microsoft Xbox 360 Controller für Windows



DirectX11

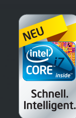
Hyrican PC PCK03304

- Intel® Core™ i7-870 Prozessor (2,93 GHz)
- Windows® 7 Home Premium 64Bit
- Gigabyte GA-P55A-UD4 (ATX)





- 8 GB DDR-3 RAM
- 2x 1,5 TB S-ATA II
- VGA PCI-Express ATI Radeon HD5870 1GB GDDR5
- Cougar Gamingtower 6XR9
- Cougar 550 Watt (80+ Bronze) Netzteil
- 2x DVI, HDMI, DisplayPort
- Multiformat DVD Brenner
- Microsoft Sidewinder X5 Gaming Maus
- Microsoft Sidewinder X6 Gaming Tastatur
- Microsoft Xbox 360 Controller für Windows



Weitere PCs auf www.gaming-hoch-4.de und im Handel bei:

hyrican Informationssysteme AG

Hyrican Informationssysteme AG
Kalkplatz 5
99638 Kindelbrück











Ghost Recon: Future Soldier

Von: Robert Horn

Wenn ein globaler Konflikt droht, können nur amerikanische Spezialisten helfen.

Wenn Entwickler auf virtuellen Schlachtfeldern Kriege entfesseln und internationale Konflikte heraufbeschwören, dann schicken sie entweder ganze Armeen ins Gefecht für den Frieden, inszenieren gewaltige Schlachtenepen voller Dramaturgie oder setzen all ihr Vertrauen auf wenige, die dafür umso genauer wissen, was sie tun. Und die, die das zumindest auf dem Bildschirm des heimischen PCs unbestritten am besten können, gehören zur Spezialeinheit der Ghosts:

Die Ghosts, zu Deutsch Geister, das ist eine kleine Gruppe von speziell ausgebildeten Soldaten, die sich mit technisch hochwertiger Ausrüstung jeder Bedrohung in den Weg stellen und dem Gegner dabei so schnell und unerkannt zusetzen, dass dieser sie mitunter für Geister halten mag. Erdacht wurden sie von Militär-Autor Tom Clancy, in ein Computerspiel gepackt von Ubisoft. Zum ersten Mal geschah das 2001, als die Serie ihren Anfang nahm. Seitdem hat sich viel getan. Mit **Ghost Recon: Future Soldier** sind die Ghost-Mitglieder nun endgültig ihrer Zeit voraus.

Um Krieg zu führen, braucht es Bösewichter, zumindest in Computerspielen. Im Falle von **Future Soldier** sind das ultranationalistische Russen unter der Führung eines gewissen Treskayev, die in naher Zukunft mal eben den russischen Präsidenten stürzen und sich die ölreichen nordischen Gebiete unter den Nagel reißen. Um einen drohenden globalen Konflikt zu vermeiden, schicken die USA die Ghost-Einheit; sie sind die Einzigen, die der Bedrohung mit ihren besonderen Fähigkeiten und der speziellen Ausrüstung gewachsen sind. Kleiner Tipp am Rande: Falls Sie **Future Soldier** (oder jedes andere beliebige Tom-Clancy-Spiel) genießen wollen, zerbrechen Sie sich nicht den Kopf über patriotische und Amerika glorifizierende

NAH | Ghosts sind Meister des Close Quarter Combats, also des Kampfes auf engem Raum.



ATHLET | Trotz der schweren Ausrüstung (und dank Exoskelett) sind die Ghosts flink unterwegs.



VERSCHANZEN | Die Bodendrohnen der Spezialeinheit dienen auch als Deckung.

Züge. Captain Mitchell, der Anführer der Ghosts in früheren Teilen, ist übrigens nicht mehr mit von der Ballerpartie. Stattdessen haben die Entwickler ein komplett neues Team zusammengestellt, darunter Captain Edward „Kozak" Kachenko, in dessen Rolle der Spieler schlüpfen wird. Er übernimmt das Kommando über die neu rekrutierte Ghost-Mannschaft. Vor Neuerungen schrecken die Entwickler an dieser Stelle nicht zurück:

Erstmals in der Geschichte der Serie erleben Sie die Geschehnisse auch aus der Sicht anderer Personen, etwa der eines russischen Bodyguards, der den Präsidenten während des Putsches beschützen soll, oder eines norwegischen Zivilisten, der seine Familie und Freunde verteidigt. Das klingt, als hätten sich die Entwickler eine kleine Atmosphäre-Scheibe von Vorzeige-Shooter **Call of Duty** abgeschnitten, und verspricht komplett neue Einsichten und Blickwinkel auf die brisante Kriegsgeschichte. Keine schlechte Entscheidung, finden wir, kommen doch gut inszenierte Geschichten in Ego-Shootern meist zu kurz.

Da Future Soldier in der nahen Zukunft spielt, benutzen die Ghost-Soldaten natürlich keine gewöhnlichen Waffen, wie sie derzeit im Einsatz sind. Das Ziel der Entwickler war ganz klar, möglichst viel Kriegsgerät ins Spiel zu bringen, das zwar futuristisch wirkt, aber auch in der Realität spätestens in zehn Jahren von Spezialeinheiten genutzt wird. Deswegen hat Ubisoft direkt bei den Herstellern solcher Gerätschaften recherchiert und die Stücke ausgewählt, die nicht nur spielerisch Sinn ergeben, sondern auch ganz schlicht am coolsten wirken. Von Anfang an steht Ihnen die Ausrüstung allerdings nicht zur Verfügung. Erst nach und nach bekommen Sie im Lauf der etwa zwölfstündigen Kampagne die technischen Spielereien in die Hand gedrückt.

Was Ihnen Ubisoft da an die Maushand gibt, klingt zuerst wahrlich futuristisch. Denn zur Grundausstattung jedes Ghost-Soldaten zählt etwa ein Exoskelett, ähnlich dem, mit dem Nomad aus **Crysis** durch den Dschungel hüpft. Damit bewegen sich die Soldaten der Zukunft schneller, sind ausdauernder und können mehr Gepäck mit sich herumschleppen. Noch dazu kann sich das Ghost-Team über die Exoskelette digital miteinander verlinken (später mehr dazu) und so das gemeinsame Vorgehen koordinieren. Durch die verstärkenden Fähigkeiten des Anzugs packen die Ghosts nun selbstverständlich auch Gerät ein, das für einen Normalsoldaten viel zu unhandlich oder zu schwer wäre. Dazu zählt etwa der neue Schulterraketenwerfer. Damit müssen sich die Kämpfer nicht einmal vor anrückenden Panzern zurückziehen. Noch besser: Wenn das Team miteinander verlinkt ist, schießen die Profis bis zu vier Raketen simultan auf ihr Ziel ab. Ein weiteres technisches Wunderwerk, das die russischen Gegner ins Schwitzen bringen soll, ist der Tarnanzug, der die Soldaten nahezu unsichtbar werden lässt. Die gar nicht so abwegige Erklärung: Unzählige winzige Kameras nehmen die Umgebung hinter dem Ghost auf und projizieren die Bilder auf seine Vorderseite – fertig ist der moderne Tarnanzug.

Das Cross-Com kennen Spieler noch aus den Vorgängern. Mit diesem taktischen Übersichtsmonitor scheuchten Sie Ihr Einsatzteam herum und behielten in den teils sehr kniffligen Schießereien den Überblick. Die Ghosts benutzen nun Version 3.0, allerdings ohne das bekannte Herumscheuch-Feature. Denn, so betonen die Entwickler, Teams wie die Ghosts kommen mittlerweile ohne Stellungsbefehle aus, schließlich wissen die Berufssoldaten, was in kniffligen Situationen zu tun ist, und verstehen sich blind. Dafür hat die überarbeitete

DIE GHOST-RECON-REIHE

Das Ghost-Recon-Team geistert schon seit Jahren durch sämtliche Plattformen. Ein kleiner Rückblick:

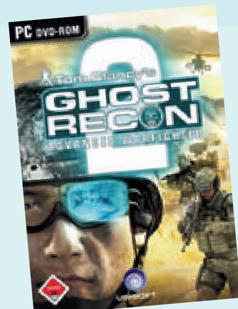


GHOST RECON – 2001
Gegner hier: ultranationalistische Russen. Zwei Add-ons, **Desert Siege** und **Island Thunder** kamen später dazu.

GHOST RECON 2 – 2004
Teil 2 erschien nur für Konsolen, PC-Spieler gingen leer aus. Als Bösewichter dienen Nordkoreaner.



GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER – 2006
Langer Titel, neue Optik. **GRAW** überzeugte mit vielen frischen Features.



GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2 – 2007
Spielt wie der Vorgänger in Mexiko, krankte an einigen Bugs.

SOLDAT DER ZUKUNFT

Die technischen Gerätschaften der Ghost-Einheiten soll es laut Entwickler in den nächsten zehn Jahren tatsächlich geben. Wir werfen einen Blick auf drei Ausrüstungswunderwerke:



Die Tarnvorrichtung der Ghosts ist überlebenswichtig, denn unerkanntes Vorgehen bildet den Stützpfeiler eines gelungenen Einsatzes. Im Kampf funktioniert die Tarnung aber nicht, nur zum Anschleichen.

Der Miniatur-Raketenwerfer lässt den Ghost zum Panzerschreck werden. Das Ding wird einfach auf den Rücken geschnallt und feuert seine explosive Ladung über die Schulter ab.

Cross-Com-Software anderes zu bieten: Ein Ingenieur der Ghosts, im Team zuständig für das Steuern von Luft- und Bodendrohnen, greift nun mit dem Cross-Com 3.0 direkt auf seine metallischen Spielzeuge zu: Er sieht, was die Drohnen sehen, verschafft sich so den perfekten Überblick über das Schlachtfeld und bedient das vernichtende Waffenarsenal der fahrenden oder fliegenden Begleiter. Ein wenig schade finden wir, dass die Spieler neben den Drohnen keine weiteren Fahrzeuge selbst steuern werden.

Wirklich interessant klingt vor allem das neuartige Verlinken mit dem eigenen Team: Durch einen simplen Knopfdruck verbinden Sie sich mit Ihren Mitstreitern und können nun auf deren Spezialfähigkeiten (wie die eben erwähnte Drohne oder den Raketenwerfer) zugreifen. In Mehrspielergefechten können Sie dieses Feature sogar nutzen, um sich mit erfahreneren Spielern zu verbinden und sich sozusagen herumführen zu lassen, denn laut Entwickler agiert Ihr Team verlinkt wie eine einzige, zusammenhängende Einheit. Mit dem überarbeiteten Cross-Com wollen die Entwickler interessante taktische Möglichkeiten schaffen, die besonders im Mehrspieler- oder Koopmodus zur Geltung kommen sollen. Richtig gelesen, **Ghost Recon: Future Soldier** wird kooperatives Spiel quer durch die gesamte Kampagne erlauben. Auch Ubisoft folgt dem aktuellen Spiele-Trend des Kumpel-mit-Kumpel-Daddelns.

Fünf verschiedene Ausrüstungssets stehen dem Ghost-Team zur Verfügung, jedes davon beinhaltet ein Exoskelett und jeweils einzigartige technische Raffinessen. Die Ingenieursausrüstung mit den Luftdrohnen haben wir Ihnen ja bereits vorgestellt. Hinzu kommen ferngelenkte Bodenfahrzeuge, ähnlich denen, die Spieler schon aus den Vorgängern kennen. Dieses Mal kommt den Mini-Panzern allerdings eine größere Bedeutung zu: Sie dienen nicht nur der Aufklärung, sondern rollen auch mit schwerer Bewaffnung als nichtmenschliche Speerspitze an die Front und stellen für nachrückende Ghosts eine ideale Deckung dar.

Weiterhin bekannt ist außerdem die Commando-Bewaffnung, die für die direkte Konfrontation ausgelegt ist: Schwere Panzerung, eine spezielle Schnellfeuerwaffe und noch dazu der schmucke Raketenwerfer sorgen für enorme Durchschlagskraft. Ein Commando-Soldat wird immer an der vordersten Front zu finden sein.

Wenn Sie auf dem Taktik-Shooter-Parkett zu Hause sind, ist die nächste Ausrüstung ebenfalls nicht schwer zu erraten: Auch in **Ghost Recon: Future Soldier** agiert ein Aufklärer im Verborgenen und erledigt seine Widersacher mit Scharfschützengewehr und Tarnvorrichtung. Denn ein Leitspruch moderner Kriegsstrategen lautet: „Was du nicht sehen kannst, kannst du auch nicht töten.“ Fies, aber ein (Über-) Lebensmotto der Ghost-Spezia-



DUNKLE SCHATTEN | Zeichnungen zum Spiel zeigen, welche Stimmung Ubisoft in seinem leicht futuristischen Taktik-Shooter erzeugen will. Ein globaler Konflikt zwischen Supermächten droht.

Drohnen werden schon heute in vielen Konflikten eingesetzt. Die Version der Ghosts ist mit schweren Waffen bestückt und dient in heftigen Feuergefechten als Schutzschild. Der Ingenieur hat direkte Kontrolle über das Ding.

HINWEIS | Ein Artwork, das Fragen aufwirft: Werden die Ghosts den Roten Platz in Moskau stürmen?

listen. Was der Rest der Truppe an Ausrüstung und Spezialisierung zu bieten hat, bleibt abzuwarten.

Über den Mehrspielermodus haben die Entwickler bisher kaum Worte verloren. Wie üblich sollen nicht alle Geheimnisse auf einmal veröffentlicht werden. Was wir bisher wissen, klingt allerdings nach typischen, modernen Online-Gefechten ganz im Stile eines **Modern Warfare** – nur mit einer gehörigen Portion mehr Taktik, versteht sich. Darüber hinaus wird es Ränge geben, in denen Sie nach und nach aufsteigen, egal ob Sie gerade im Einzelspieler-, Koop- oder Mehrspielermodus unterwegs sind. Genretypisch schalten Sie jede Menge Perks, Waffen und Zubehör frei. Das motivierte schon in den **Modern Warfare**-Teilen oder **Bad Company 2** und wird sicher auch bei **Future Soldier** klappen. Spieler dürfen sich natürlich auch die eigene Ausrüstung für die Online-Gefechte selbst zusammenstellen: Wer lieber heimlich agiert, packt so mit Sicherheit den Tarnumhang der Ghosts ein.

Das neue Link-Up-System soll in allen Modi eine zentrale Rolle spielen. Sind Sie mit Ihrem Squad verbunden und gleiten so in Formation über das Schlachtfeld, sollen Sie sich laut Entwickler wie eine einzige Einheit bewegen und schießen und natürlich von den Hightech-Fähigkeiten der anderen profitieren. So richtig vorstellen können wir uns das jedoch noch nicht. Spannend klingt es allemal. Das ist auch nötig, denn der Mehrspielerbereich auf dem PC ist derzeit stark besetzt und wird ohne erhebliche Anstrengungen nicht einfach so für sich zu gewinnen sein.

Seit dem letzten großen Einsatz 2007, als die Ghost-Spezialisten in Mexiko aufräumten, hat sich einiges getan. Nicht nur optisch lässt das Spiel das matschige Braun des Vorgängers hinter sich, auch spielerisch versucht Ubisoft, die Reihe weiterzuentwickeln. Fans spannender taktischer Ballereien wird es freuen, schließlich gehört **Ghost Recon** zu den Urgesteinen dieses Genres. Und irgendwie haben wir den dumpfen Hurra-Patriotismus der Clancy-Spiele auch ein wenig vermisst. ❑

ERSTEINDRUCK

Robert Horn



Das muss ich spielen, um es zu kapieren. Sonst kann ich mir kaum vorstellen, wie das Link-up-System funktioniert. Außerdem will ich wissen, wie gut die Atmosphäre wird, was die KI auf dem Kasten hat und ob mich der Schwierigkeitsgrad wie bei den Vorgängern in den Wahnsinn treibt. Einfach gesagt: Ich bin Ghost-Fan der ersten Stunde. Lasst mich spielen!

GENRE: Taktik-Shooter
ENTWICKLER: Ubisoft Paris
ANBIETER: Ubisoft
TERMIN: Herbst 2010



STAHLMUSKEL | Dank ihres Exoskeletts sind die Ghosts ihren Gegnern körperlich überlegen.



ELEKTRONENHIRN | Die schweren Bodendrohnen der Ghosts sind ideale Kugelfänger.



UNTOT | Nein, das hier ist nicht **Left 4 Dead 3**: In **The Secret World** bekommen Sie es ebenfalls mit jeder Menge schlecht gelaunter Zombies zu tun.

GROOVY, BABY | Diese zwei Damen kämpfen mit Katana und Geisteskraft gegen einen Schrott-Robotor.

The Secret World

Von: Roland Austinat/ Robert Horn

Keine Levels, keine Klassen: Funcoms Gegenwarts-MMO vermischt Verschwörungstheorien, Horror und Folklore.

Wenn es ein Spiel gibt, auf das wir besonders gespannt sind, dann ist es **The Secret World**, das nächste Online-Rollenspiel von Funcom (**The Longest Journey**, **Age of Conan**). Dessen Schauplatz ist nämlich weder eine Fantasy-Welt noch eine Science-Fiction-Zukunftsvision. Stattdessen bleibt **The Secret World** in der Gegenwart. Oder besser gesagt: einer Gegenwart, wie wir sie aus Serien wie **Akte X**, **Heroes** und **Supernatural** kennen. Einer Gegenwart, in der übernatürlich begabte Menschen rund um den Globus gegen mysteriöse Ungeheuer kämpfen und versuchen, einer weltweiten Verschwörung auf den Grund zu gehen.

Erstmals vorgestellt hatte uns Funcoms Creative Director Ragnar Tørnquist **The Secret World** schon vor einem Jahr. Zwölf Monate später brachte er seinen Kollegen und Lead Designer Martin Harsheim Bruusgaard mit nach San Francisco, um uns im Rahmen der Entwicklermesse Game Developers Conference 2010 erstmalig zu zeigen, wie sich das MMO überhaupt spielt. Dazu machten wir einen Abstecher in das virtuelle Kingsmouth, eine Kleinstadt auf einer Insel vor dem US-Bundesstaat Maine.

Hier liegt einiges im Argen: Ein mysteriöser Nebel hüllte die Stadt vor ein paar Tagen ein und verwandelte einen Großteil der Bevölkerung in lebende Leichen, die scheinbar ziellos durch die Straßen torkeln. In einer kurzen, stimmungsvollen Zwischensequenz in Spielgrafik stellen sich uns Einwohner wie ein Maler, ein Prediger, zwei Regierungsagenten und eine ältere Dame vor. Ein Cowboy und Hilfssheriff gibt uns schließlich den Auftrag, unter den Untoten aufzuräumen. „Wir wollen, dass eure Missionen cool sind“, erklärt Ragnar Tørnquist. „Niemand muss mit einem rostigen Dolch Ratten jagen.“

Dafür, dass Kingsmouth nur eines der Startgebiete von **The Secret World** ist, geht es dort tatsächlich gut zur Sache. Unsere Abenteurer, allesamt mit geheimnisvollen Kräften gesegnet, bekommen es auf der Hauptstraße mit jeder Menge Zombies zu tun. Kurze Zwischenfrage: Welche Charakterklassen gibt es in diesem Gegenwarts-MMO? „Keine einzige“, grinst Ragnar Tørnquist. Und damit nicht genug: **The Secret World** kommt auch komplett ohne Erfahrungslevels aus.

In der Praxis sieht das so aus, dass unsere Helden vor dem Einsatz eine Reihe von Spezialfähigkeiten auswählen, mit denen sie ihre Rolle wie Nah- und Fernkämpfer oder Heiler festlegen. Im Spielverlauf entdecken die Helden neue Fähigkeiten beziehungsweise bauen ihre bestehenden weiter aus. In unserer Zombie-Mission bedeutet das, dass ein Held den Untoten mit einem Gewehr Saures gibt, ein anderer sie mit Feuerbällen und Blitzen traktiert, während ein dritter darüber wacht, dass die beiden Kollegen nicht das Zeitliche segnen. Das dabei sichtbare, minimalistische Benutzer-Interface gefällt uns außerordentlich

HORRORSTÄDTCHEN | Der Nebel des Grauens, der über die Kleinstadt Kingsmouth an der US-Ostküste hinwegzog, ließ eine Reihe unheimlicher Monster zurück.



SCHARMÜTZEL | Mit Waffengewalt und Geisteskraft gebietet unsere Heldentruppe kleinen und großen Untoten Einhalt – und das bereits in einer Startzone des Spiels.





VERSTECK DICH | Auf diesem Schrottplatz hat sich eine Gruppe von Überlebenden in einem ausrangierten Schulbus verschanzt und wartet auf Unterstützung.



AKTE X | Showdown im Hafen: Ist dieser Bursche einer der Drahtzieher der Ereignisse, die das verschlafene Küstenstädtchen Kingsmouth heimsuchen?

gut: Nur wenige schicke Symbole zieren den Bildschirm – das wirkt ein wenig, als blickte man durch ein iPhone auf unsere Welt.

Nächster Einsatzort: ein Schrottplatz. Hier tummelt sich ein meterhoher Roboter, der trotz seines schrottreifen Aussehens mit einem Flammenwerfer für Stimmung sorgt. Unsere Heldengruppe nimmt den Burschen jedoch fachmännisch unter Beschuss. Verschiedene Spezialkräfte lassen sich sogar kombinieren beziehungsweise verändern ihre Wirkung. Wenn ein Gegner zum Beispiel in einem auf dem Boden lodernden Feuerring steht, richten Fernangriffe mehr Schaden an.

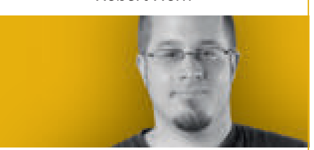
Je nach Situation ändern sich die Kräfte komplett: So mutiert etwa ein Heil- zu einem Wiederbelebungs-„Zauber". Ein Blick auf unsere Truppe lässt uns stutzen: Statt Rüstung oder Schutzanzug trägt ein Partymitglied eine Baseballkappe, eine Fernkämpferin ist gar in Bikini, Trenchcoat und Sonnenbrille unterwegs. „Stimmt genau", sagt Ragnar Tørnquist. „Euer Aussehen ist rein kosmetisch, eure Kräfte stecken in euch. Eine Kevlar-Panzerung würde euch gegen unsere Monster auch nicht helfen." Das bedeutet nicht, dass Bossgegner keine besseren Waffen oder Kleidungsstücke zurücklassen würden, doch Letztere sind mehr als Trophäe denn als Verbesserung der Charakterfähigkeiten gedacht. Tätowierungen und Ringe helfen ebenfalls bei der individuellen Gestaltung des eigenen Helden.

Der große Showdown findet in der Nähe des Leuchtturms von Kingsmouth statt – dort, wo das Unheil seinen Anfang nahm. Zunächst warten hier allerhand Wassermonster auf eine Abreibung. Den Höhepunkt stellt ein Kampf gegen ein vielleicht fünf Meter großes Ungeheuer mit Löwenkopf, Pilzkörper und vier Wurzelfüßen dar, aus dessen Pilzlamellen gelbgrünes Giftgas entweicht. „Was ist noch gleich dein Spitzname für diesen Typen?", will Ragnar Tørnquist von seinem Kollegen wissen. „Squiggly MacLightningface", lacht Martin Harsheim Bruusgaard. Dieses Geschöpf ist in der Tat ein harter Brocken, der unseren wackeren Helden mit wechselnden Angriffen zusetzt, während im Hintergrund E-Gitarren düster vor sich hinschrammeln. Nach ein paar Minuten ist's jedoch auch um diesen Burschen geschehen. Warum er und die anderen Monster Kingsmouth terrorisieren, ist Teil der Geschichte von **The Secret World**, die Tørnquist mit seinem Team über einen Zeitraum von mehreren Echtzeitjahren enthüllen will.

Dabei erleben wir Abenteuer auf dem gesamten Erdball: Neben Maine stehen auch Ägypten, Seoul, London und New York auf dem Programm. PvP-Fans sollen ebenfalls nicht zu kurz kommen: Tempelritter, Illuminaten und die Drachen von Seoul können sich gegenseitig nicht besonders gut leiden – Kopfgeldjagden und Sabotagemissionen sind daher an der Tagesordnung. Auch nach dem zweiten Abstecher in die düstere Parallelwelt von **The Secret World** steht fest: Hier braut sich ein absolut faszinierendes Spielerlebnis zusammen. ❑

ERSTEINDRUCK

Robert Horn



Die erste Ankündigung hat mich sehr neugierig gemacht. Die ersten echten Bilder haben mich dann wieder ein klein wenig enttäuscht. Aber nur kurz, denn die Qualitäten eines MMO messen sich zum Glück nicht an der Grafik. Stattdessen wagt Entwickler Funcom etwas Ungewohntes abseits jeglicher Online-Rollenspiel-Normen und -Klischees. Fest steht: Sobald die Beta-Phase von **The Secret World** anläuft, bin ich dabei. Das muss alles noch genauer unter die Lupe genommen werden.

GENRE: Online-Rollenspiel
ENTWICKLER: Funcom
ANBIETER: Funcom
TERMIN: Noch nicht bekannt

REMPLER | Mit dem Barge-Power-up versetzen Sie Gegnern, die sich unmittelbar neben Ihrem Fahrzeug befinden, einen Stoß.

Blur

Von: Manfred Reichl

Müssen sich Burnout und Konsorten warm anziehen?

In unserer vergangenen Ausgabe nahmen wir den Mehrspieler-Modus von **Blur** für Sie unter die Lupe, diesmal spielten wir den Karriere-Modus an. Allerdings stand uns erneut nur die Xbox-360-Version zur Verfügung.

Bei **Blur** handelt es sich um ein Action-Rennspiel, in dem Sie nicht nur um die Wette rasen, sondern Ihren Gegnern auch mit Power-ups einheizen. Dazu gehören beispielsweise elektromagnetische Felder, Minen und Blitzgeschosse.

Der Karriere-Modus ist in neun Kapitel unterteilt, die jeweils aus ungefähr sieben Wettbewerben bestehen. Dabei handelt es sich meistens um Runden- oder Kontrollpunkt-Rennen, doch auch Zerstörung genannte Auseinandersetzungen stehen auf dem Programm. In diesen müssen Sie vor Ablauf der Zeit Ihre Gegner möglichst oft ausschalten. Schneiden Sie in einem Wettbewerb gut ab, erhalten Sie Lichter, mit denen Sie weitere Rennen und Kapitel freischalten. Landen Sie auf Platz 1, sacken Sie fünf Lichter ein, als Zweiter vier Lichter und als Dritter nur drei Lichter.

Außerdem können Sie pro Wettbewerb zwei Bonus-Lichter freischalten. Dabei handelt es sich zum einen um Fan-Heraus-



SPRITZWASSER | Betrachtet man einzelne Standbilder, könnte die Grafik detaillierter sein. Trotzdem müssen Sie auf Spiegelungen oder Spritzwassereffekte nicht verzichten. All das gibt's ohne Ruckler.



KARAMBOLAGE | Heftige Zusammenstöße lassen sich nicht vermeiden und eignen sich ebenfalls, um Rivalen auszuschalten. Dabei ist meistens derjenige im Vorteil, der das schwerere Auto fährt.

SCHOCKER | Das Shock-Power-up erzeugt ein EMP-Feld vor dem Erstplatzierten, das dieser umkurven muss.

MINE | Besonders fies: Platzieren Sie eine Mine hinter einem anderen Power-up-Symbol.

ÜBERSCHLAG | Mit dem Shunt-Power-up feuern Sie eine Zielsuchrakete auf Ihren Gegner, der sich nach dem Treffer überschlägt.

forderungen, die auf den Strecken versteckt sind. Finden Sie so eine Herausforderung, müssen Sie während des Rennens beispielsweise ein Dutzend Tore durchfahren, ohne eines auszulassen. Zum anderen erhalten Sie nach jedem Wettbewerb ein weiteres Licht, wenn Sie eine bestimmte Anzahl von Fans durch Ihre Leistung gewinnen.

Je beeindruckender Sie nämlich um die Kurven driften oder je spektakulärer Sie Ihre Rivalen ausschalten, desto begeisterter werden die Zuschauer sein. Die Anzahl der Fans, die für Sie jubeln, bringt Ihnen nicht nur Bonus-Lichter ein. Vielmehr steigen Sie auch in Ihrem Rang auf, je größer Ihre Anhängerschar wird. Und je besser Ihr Rang wird, desto mehr Fahrzeuge schalten Sie in vier verschiedenen Kategorien frei. Genau 70 lizenzierte fahrbare Untersätze zählten wir in der fast fertigen Version, mit der uns Activision besuchte. Eine komplette Liste der Vehikel können wir Ihnen noch nicht nennen, da etliche Autos noch nicht endgültig bestätigt waren.

Am Ende jedes Kapitels des Karriere-Modus steht ein Duell gegen einen Bossgegner an. In so einer Auseinandersetzung fahren Sie zu zweit um die Wette. Gewinnen Sie, erhalten Sie das Fahrzeug Ihres Rivalen. Um in einem Duell gegen einen Boss antreten zu dürfen, müssen Sie in jedem Kapitel verschiedene Bedingungen erfüllen. Beispielsweise haben Sie eine bestimmte Anzahl von Fans zu gewinnen, um zu einem Boss-Duell zugelassen zu werden.

Klasse hierbei: Die von der Xbox-Konsole gesteuerten Piloten verhielten sich stets sehr clever. ❑



HERAUSFORDERUNG | Auf jeder Strecke sind so genannte Fan-Herausforderungen versteckt. Durchfahren Sie alle Tore!

ERSTEINDRUCK

Manfred Reichl



Nach der Mehrspieler-Beta war ich positiv überrascht, und nachdem ich nun den Karriere-Modus ausprobiert habe, freue ich mich noch mehr aufs Spiel. Wer glaubt, dass das Gameplay anspruchslos wird, irrt. Wie verrückt zu rasen und wahllos Power-ups abzufeuern, reicht nicht. Vielmehr müssen Sie den geschickten Einsatz der Power-ups erst lernen, denn nicht jeder Gegenstand erweist sich in jeder Situation als hilfreich. Dass die Grafik der Strecken und Fahrzeuge nicht mit mancher Genre-Referenz mithalten kann, juckt mich nicht, denn immerhin läuft das Spiel superflüssig. In **Blur** geht es in erster Linie um Rasanz und Action. Dazu tragen neben einem tollen Geschwindigkeitsgefühl vor allem spektakuläre Grafikeffekte bei, die von Surround-Effekten begleitet werden, die man in einem Rennspiel so bisher noch nicht gehört hat.

GENRE: Rennspiel
ENTWICKLER: Bizarre Creations
ANBIETER: Activision
TERMIN: 28. Mai 2010

FEAR 3

FAMILIENBILD | Alma ist schwanger – Point Man und Paxton Fettel wollen die Geburt verhindern.

Von: Thorsten Küchler/
Christian Schlütter

Geburtenkontrolle einmal anders – in FEAR 3 verhindern Sie Almas Niederkunft!

Familientreffen sind immer so eine Sache. Stets gibt es einen Onkel, der zu viel trinkt, eine Oma, die nur vom Krieg erzählt, oder die Mutter, die mit ihrer Schwangerschaft die gesamte Menschheit ins Verderben stürzt. Was? Letzteres ist Ihnen noch nicht untergekommen? Dann gehören Sie offensichtlich nicht zur Familie Wade. Denn im dritten Teil der **FEAR**-Serie ist Gruselkind Alma Wade erwachsen geworden und erwartet ein Kind. Die zuvor aus ihrem genetischen Material gezüchteten, psychisch begabten Kämpfer Point Man und Paxton Fettel ziehen aus, um die Geburt, die womöglich das Ende der Welt bedeuten könnte, zu verhindern. Die Entwicklung übernehmen diesmal die Day 1 Studios, die durch Konsolen-Shooter wie **Mech Assault** und **Fracture** bekannt wurden.

Wer die Serie bis jetzt verfolgt hat, ahnt schon, dass sich im dritten Teil der Kreis schließt. Für alle anderen: Vorsicht, Spoiler! Im ersten Teil spielten Sie den Point Man, Mitglied der Spezialeinheit First Encounter Assault and Recon (**FEAR**), und fanden heraus, dass die Firma Armacham die Fähigkeiten des psychisch begabten Mädchens Alma missbraucht hatte, um zwei übermenschliche Soldaten zu erschaffen: Paxton Fettel und eben Sie selbst. Fettel fand noch im ersten Teil durch Ihre Hand den Tod, tauchte aber auch in der letztjährigen Fortsetzung als Geistgestalt auf. Am Ende von **FEAR 2** wird Alma schwanger.

In **FEAR 3** verbünden sich nun Paxton Fettel und Point Man, um Alma ein für alle Mal zu vernichten. Erstmals gibt es also zwei Haupt-

SUPERSOLDATEN UND MONSTER – DIE NEUEN GEGNER



PUPPENSPIELER | Der Facecaster beamt ständig neue Gegner in den Weg des Heldenduos.

Wer einem Spieler richtig Angst einjagen und gleichzeitig mit einer guten KI auftrumpfen will, braucht auch ordentliche Gegner.

In den ersten beiden **FEAR**-Teilen bekamen Sie es mit zwei Gegnertypen zu tun. Zum einen stellten sich Ihnen clevere Supersoldaten in den Weg, zum anderen machten albtraumhafte Wesen Jagd auf Sie. Die schon bekannten Armacham-Söldner sollen auch im dritten Teil mit einer extrem schlauen KI punkten. **FEAR 3** erweitert die Reihe der Feinde um einige interessante Monster-Exemplare, die Almas bösen Gedanken entspringen. Der Scavenger zum Beispiel kriecht auf allen Vieren herum und versteckt sich in dunklen Ecken, zum Beispiel unter U-Bahn-Waggons oder hinter Schrankwänden. Im geeigneten Moment schnellt er hervor und springt Sie an. Der Facecaster hingegen ist eine Entwicklung eines Gegners aus Teil 2. Wie ein Puppenspieler gebietet er über Untergebene, die er dem Spieler einfach in den Weg „beamt“. Wer den Facecaster nicht schnell genug ausschaltet, hat im Handumdrehen ein ganzes Rudel Feinde am Hals.



VIERBEINER | Der Scavenger wartet in dunklen Ecken auf den Spieler.

GRUSEL DURCH ZUFALL

Ein simples „Buh!“ erschreckt keinen mehr! Wir sagen Ihnen, was Day 1 Studios tun will, um den Gruselfaktor auch beim dritten Teil der Serie hoch zu halten.

Ein Grusel-Shooter lebt von überraschenden Schockmomenten. Ein unerwartetes Geräusch hier, ein Schrei dort oder ein Gegner, der hinter einer Ecke hervorspringt, lassen Ihnen das Herz in die Hose rutschen. Das wirft aber auch ein Problem auf: Wenn Sie solch einen Shooter einmal durchgespielt haben, warten beim zweiten Durchgang keine Überraschungen mehr auf Sie. Sie wissen, wo der nächste Buh!-Effekt auf Sie lauert.

Die Day 1 Studios umgehen diese Falle mit dem „Generative Scare System“. Sie lassen einige der Schock- und Gruselmomente zufällig auftreten. Ein Beispiel: Sie durchschreiten mit Waffe im Anschlag ein düsteres U-Bahn-Abteil. Die Sitze des Waggons sind voller Blut und Dreck. Durch die Fenster fällt nur fahles Licht in den beengten Raum. Nun kann es sein, dass Ihnen durch das erste Fenster ein Monster entgegenspringt – oder durch das dritte. Es ist ebenso möglich, dass sich durch zwei oder durch gar keines der Fenster ein Widersacher auf Sie stürzt. Damit diese Momente Ihnen so richtig das Blut in den Adern gefrieren lassen, haben die Day 1 Studios den Regisseur John Carpenter mit an Bord geholt. Er soll sowohl den Zwischensequenzen als auch den zufällig auftretenden Horrorszenen den richtigen Biss geben. Zusätzlich kommen natürlich klassische Skripts zum Tragen, etwa wenn Almas Geburtswehen wie eine riesige Druckwelle durch die Spielwelt laufen. Dann färbt sich der Himmel rot und alles, Mensch wie Maschine, wird heftig durchgeschüttelt.

▲ **WELTSCHMERZ** | Die zerstörte Spielumgebung wird immer wieder von Almas Geburtswehen durchgeschüttelt.

◀ **HEREINGESCHAUT** | Ob durch eines der Fenster dieses Zuges ein Monster gesprungen kommt, wird vollkommen zufällig berechnet. So hält **FEAR 3** auch beim zweiten Durchspielen Schockeffekte bereit.

◀ **BILDSCHIRM-TOD** | Immer wieder erscheint Alma auf Monitoren und Fernsehgeräten. Durch das Zufalls-Feature überraschen auch diese Grusel-Momente.

charaktere in einem **FEAR**-Spiel. Dementsprechend dürfen Sie den Titel auch kooperativ mit einem Kollegen angehen. Die Levels sollen so gestaltet sein, dass sich die beiden Figuren ergänzen. Denn während Point Man für brachiale Schießereien zuständig ist und die serientypische Zeitlupe einsetzen kann, setzt Fettel auf psychische Fähigkeiten. Schließlich hat er keinen Körper mehr, sondern wandert als Geist durch die halb zerstörte Spielumgebung von **FEAR 3**. Fettel kann mit seinen Gedanken Hindernisse hinwegfegen oder Gegner in die Höhe heben und wird somit zu einer wichtigen Hilfe für den Point Man. Spielen Sie allerdings alleine, wird Fettel nur an einigen wichtigen Stellen auftauchen, um Ihnen zu helfen. Die Entwickler versprechen, beim Leveldesign eine gute Balance zwischen Koop-Mechaniken und Solo-Passagen zu finden.

Das ist auch nötig. Denn als erschwerendes Element kommt hinzu, dass es sich bei Paxton und Point Man eher um eine Allianz wider Willen handelt. Die beiden sind weiterhin Erzfeinde. Dementsprechend beschreiben die Entwickler die Gemeinschaftsarbeit der beiden Protagonisten als „Divergent Co-Op“, was so viel wie „gegensätzliche Zusammenarbeit“ bedeutet. Im Klartext: Fettel und Point Man verfolgen zwar dasselbe Ziel, sind aber deshalb noch lange keine Freunde.

Im Koop-Modus dürfen Sie sich also auch gegenseitig das Leben schwer machen. Sie schnappen Ihrem Kollegen Extras weg oder lassen ihn mit den Feinden alleine. Wer wen wie oft beschummelt hat, erkennen Sie spätestens am Ende eines Levels. **FEAR 3** legt nämlich mit einem Punktesystem fest, wie gut jeder der beiden Spieler war. Die Auswertung sehen Sie nach Abschluss der Partie.

Dass FEAR seinen Namen nicht nur der Spezialeinheit verdankt, weiß jeder, der bei den Schockmomenten der ersten beiden Teile quiekend zusammengezuckt ist. Die Serie setzt auf Grusel à la **The Grudge** oder **The Ring**. Auch der dritte Teil macht da keine Ausnahme. Hauptakteurin im Horror-Ensemble ist natürlich wieder die schwarzhaarige Alma. Sie erscheint dem Spieler



HORRORFILM | Auch im dritten **FEAR**-Teil geht es hart zur Sache. Schockmomente und blutgetränkte Räume sind ein Markenzeichen der Serie. Nichts für zarte Gemüter.



SCHWERES GERÄT | In **FEAR 3** kann Kriegsgerät wie dieser Helikopter ganze Räume zerstören. Das realistische Zerstörungssystem sorgt dafür, dass keine Deckung je vollkommen sicher ist.

GEMEINSAM GEGEN ALMA – KOOPERATION IN FEAR 3

Zum ersten Mal in der Serie dürfen Sie in FEAR 3 zu zweit gegen die Heerscharen des Horrors antreten. Wir sagen Ihnen, wie der Koop-Modus funktioniert.

Die beiden Protagonisten Paxton Fettel und Point Man befinden sich in einer Zwickmühle. Einerseits hassen sich die beiden, ja, sind gar Erzfeinde. Andererseits verbindet sie mit Alma eine Art gemeinsame genetische Vergangenheit. Die beiden Brüder gehen also wider Willen eine Allianz ein, um die Niederkunft der bösen Übermutter Alma zu verhindern.

Sie und ein Kollege dürfen jeweils einen der beiden Protagonisten steuern und stürzen sich dann zusammen per lokalem Netzwerk oder Internet in die Levels von **FEAR 3**. Die beiden Spielweisen unterscheiden sich dabei drastisch voneinander.

Der Point Man ist, wie auch schon in den Vorgängerspielen, der Mann fürs Grobe. Mit Waffengewalt bahnt er sich seinen Weg durch die Levels. Außerdem kann er die serientypische Zeitlupe einleiten und so Gegner verlangsamen. Paxton Fettel hingegen wandert als Geistwesen durch die Areale des Spiels und kann telepathische Fähigkeiten einsetzen. Er hebt Gegenstände hoch, die dem Point Man im Weg liegen, oder lässt Gegner hilflos in der Luft zappeln, die so ein leichtes Ziel für den Koop-Partner werden. Außerdem entdeckt Fettel Geheimgänge und kann so dem Kollegen alternative Routen durch die Levels vorschlagen. Fettel kann zudem nicht sterben, löst sich aber bei zu vielen Treffern kurzzeitig in Luft auf.

Weil die Protagonisten sich aber eigentlich spinnefeind sind, ist die Allianz zwischen ihnen brüchig. Sie können Ihren Kollegen mitten im Feindfeuer stehen lassen oder sich vor ihm die besten Extras und Waffen schnappen. Am Ende jeder Partie zeigt dann eine Punktetabelle, wer wen wie oft hintergangen hat. Übrigens, Wenn Sie **FEAR 3** alleine spielen, übernehmen Sie automatisch die Rolle des Point Man. Paxton Fettel taucht dann nur an vorgegebenen Stellen des Spiels per Skriptereignis auf.

PAXTON FETTEL | Der Antagonist aus Teil 1 kommt als Geisterwesen zurück und steht Ihnen widerwillig bei.

POINT MAN | Der Protagonist aus den ersten beiden FEAR-Teilen geht auch diesmal wieder mit brachialer Gewalt zur Sache.

oft in Visionen oder auf Monitoren, in dunklen Gängen oder in Traumsequenzen. Noch gruseliger aber: Die mittlerweile befreite Alma hat Einfluss auf die gesamte Spielwelt. Unter einem blutroten Himmel sehen Sie eine zerstörte Stadt, einen trostlosen Haufen Ruinen. Und immer wieder durchlaufen Druckwellen die Spielwelt. Diese stellen Almas Geburtswehen dar und schütteln sowohl den Spieler als auch seine Umgebung durch.

Doch die schwangere Alma belässt es nicht dabei, Ihnen Angst einzujagen. Mit purer Gedankenkraft erschafft sie widerliche Monster, die sie Ihnen entgegenwirft. Dazu gehören der puppenspielerartige Facecaster, der immer neue Gegner herbeibeamt, genauso wie der tierähnliche Scavenger, der unter U-Bahnen und in düsteren Ecken auf Sie lauert. Damit **FEAR 3** Ihnen auch bei mehrmaligem Durchspielen Angst einjagt, hat sich Day 1 Studios etwas Besonderes einfallen lassen. Einige der Schockmomente werden zufällig berechnet. Will heißen: Hinter welcher Tür ein Gegner hervorspringt oder auf welchem Monitor Ihnen Almas gruseliges Gesicht entgegenstarrt, kann bei jedem Spieldurchgang anders ausfallen. Außerdem haben sich die Entwickler prominente Unterstützung geholt, um dem Spieler richtig weiche Knie zu bescheren. Die Story schreibt Steve Niles, seines Zeichens Autor des Comic **30 Days of Night**. Die Vampirgeschichte wurde 2007 in einen Horrorfilm mit Josh Hartnett umgesetzt.

Und noch ein großer Name: Für die Inszenierung konnte Day 1 Horror-Ikone John Carpenter (**The Fog**, **Das Ding aus einer anderen Welt**) verpflichten. Das ist noch keine Garantie für einen Gruselkracher, zeigt aber, wie ernst die Entwickler diesen Teil des Spiels nehmen.

Gerade im Kampf mit menschlichen Soldaten soll aber auch im dritten Teil der Serie die in den Vorgängern hochgelobte künstliche Intelligenz zum Tragen kommen. Überprüfen ließ sich das noch nicht. Denn während der Spiel-Präsentation traten aufgrund des frühen Entwicklungsstadiums noch KI-Fehler auf. Sicher werden aber auch die Gegner in **FEAR 3** wieder eine harte Nuss. An gewissen Stellen des Spiels sollen Sie zudem mit besonderen Herausforderungen konfrontiert werden. So taucht zum Beispiel ein Hubschrauber vor dem Hochhaus auf, in dem Sie sich gerade befin-

GANZ SCHÖN BLUTIG – WAS SAGT DIE USK?

DIe FEAR-Serie beinhaltet nicht nur subtilen Horror. Viele Stellen triefen nur so vor Blut.

In Teil 1 und 2 wurden teilweise Dinge geboten, die dem USK-Siegel „Ab 18 Jahren“ alle Ehre machten. Das wird auch in **FEAR 3** nicht anders sein. Die ersten Screenshots und Videos zeigen schon blutgetränkte Korridore und zerplatzte Körper.

Die Entwickler sind besonders stolz auf ihr „Dismemberment“-Feature. Will heißen: Sie können Gegnern Körperteile einzeln abschießen. Arme, Beine und Köpfe werden zu bevorzugten Zielen. Auch das Bild rechts zeigt eine brtuale Szene. Das gleiche System bot schon der Weltraum-Horror-Shooter **Dead Space** und bekam nur knapp ein USK-18-Siegel – unter anderem weil in **Dead Space** auf Mutanten und nicht auf Menschen geschossen wird. Ob **FEAR 3** an dieser Hürde scheitert? Publisher Warner jedenfalls will weder eine Indizierung in Deutschland riskieren noch große Schnitte an **FEAR 3** vornehmen. Deswegen steht die Firma in ständigem Kontakt mit der USK, um schon früh gegensteuern oder erklären zu können, wenn der Kontrollbehörde eine Stelle im Spiel zu hart vorkommt.



BLUTBAD | Entstellte Gegner und rote Pfützen sieht die USK nicht gerne.

DER KAMPF UND DAS DECKUNGSSYSTEM

Kein Shooter ohne ordentliche Schießereien. FEAR 3 baut auf die Stärken der Vorgänger und fügt coole Detailverbesserungen ein.

Die Entwickler betonten bei unserem Besuch immer wieder, dass ihnen „exzessive, chaotische Feuergefechte" am Herzen liegen. Dementsprechend soll die künstliche Intelligenz den Spieler auch im dritten Teil der Horror-Serie wieder ordentlich fordern. Gerade die Söldner der Firma Armacham, die sich Ihnen ein ums andere Mal in den Weg stellen, sollen klug und berechnend agieren. Damit Sie gegen die KI-Krieger eine Chance haben, dürfen Sie nicht mehr nur die Zeitlupe auslösen. Die Day 1 Studios geben Ihnen zudem ein ganz neues Deckungssystem an die Hand. Auf Tastendruck hechtet Ihr Recke wahlweise vor oder hinter eine Deckung (siehe Beispielbild rechts). Und auch der oft nötige Wechsel von einer zur nächsten sicheren Ecke wird einfacher. Mit einem simplen Klick sprintet Ihr Alter Ego nämlich an die sichere Stelle, zu der Ihr Mauszeiger gerade zeigt.

Beim Heilungssystem haben die Entwickler auf die Genre-Konkurrenz geschielt. Ähnlich wie in **Modern Warfare 2** benutzen Sie keine Medi-Packs mehr. Vielmehr erholt sich Ihr Charakter von Treffern, wenn Sie eine Zeit lang in Deckung bleiben. Gehen Sie doch einmal zu Boden, kann Ihr Koop-Partner Sie gleich wieder auf die Beine holen.

In besonders brenzligen Situationen steigen Sie zudem in eine Elite Power Armor (EPA). Diese mechähnlichen Anzüge verfügen über einen Angriffsmodus, können im Defensivmodus aber auch Schilde aufbauen. Übrigens haben auch Ihre Gegner gelernt, wie man ein EPA bedient. Wer zuerst kommt, ballert also zuerst.

1 Die gängige Methode: Mit einem Knopfdruck rutschen Sie zur Steinmauer und nutzen diese als Deckung. In diesem Fall wäre das angesichts des Gegners aber dämlich.

2 Die schlauere Methode: Spurten Sie also lieber zu dem Vorsprung und hechten Sie dahinter. Die Spielfigur richtet sich danach automatisch wieder gen Gegner aus.

▲ **IN DECKUNG!** | Gerade im Kampf gegen die schlau agierenden feindlichen Soldaten müssen Sie das neue Deckungssystem ausnutzen.

◀ **KAMPFKOLOSS** | Die schon aus dem zweiten Teil bekannten Mech-Passagen kommen auch in **FEAR 3** vor. Sie steigen wieder in einen Elite Powered Armor (EPA).

den, und schießt den Bürotrakt in Stücke. So sind selbst massive Betonwände nicht immer eine sichere Deckung.

Andererseits geben Ihnen die Entwickler auch ein cooles, neues Feature an die Hand, mit dem Sie Ihre Feinde übertrumpfen können. Denn Day 1 Studios hat das Deckungssystem überarbeitet. Sie können sowohl vor als auch hinter einem Gegenstand Deckung suchen. Und das mit nur einem einzigen Knopfdruck. Wo Ihr Recke hinhechtet, hängt davon ab, an welche Stelle Ihr Mauszeiger zum Zeitpunkt des Klicks zeigt. Nach dem Sprung schaut Ihr Alter Ego automatisch wieder in die Richtung des Gegners. So werden die Gefechte dynamisch und schnell.

Wenn Pistolen und MGs einmal nicht mehr ausreichten, setzten Sie sich schon im zweiten Teil der Serie in eine EPA (Elite Powered Armor). Auch in **FEAR 3** sind diese mechähnlichen Anzüge Teil des Gameplays und bekommen sogar einen offensiven und einen defensiven Modus spendiert, zwischen denen Sie hin- und herschalten können. Teil 2 der Gruselserie wirkte schon ein wenig altbacken. Deswegen will Day 1 Studios bei der Grafik von **FEAR 3** einen Gang höher schalten. Wir sahen bis jetzt nur die hübsche Xbox-360-Version des Spiels, ließen uns aber versichern, dass die PC-Fassung noch besser aussehen wird. Billige Portierungen wollen weder die Entwickler noch der Publisher Warner Bros. Interactive.

Ob Alma auch zum dritten Mal für Gänsehaut sorgen kann, wie die Geschichte ausgeht und wie gut die neuen Spiel-Features von Koop bis zu den zufälligen Gruseleffekten wirklich sind, erfahren wir bei der Veröffentlichung im vierten Quartal dieses Jahres. ❑

ERSTEINDRUCK

Christian Schlütter



Buh! Na? Erschrocken? Nicht? Kein Wunder! Wir sind heute einfach zu abgestumpft, um auf Standard-Schocker zu reagieren. Deswegen gefällt mir der Ansatz der Day 1 Studios, den Spieler mit zufällig auftretenden Horror-Momenten zu überraschen. Bahnbrechend ist zwar weder dieses Feature noch das neue Deckungssystem oder die Körperzerstückelung. Trotzdem scheint es, als könnte **FEAR 3** der Serie einen frischen Anstrich geben. Gerade der Koop-Part dürfte interessant werden. Wenn ich mir vorstelle, mit einem grantelnden Paxton Fettel neben mir durch die Levels zu wetzen, ständig in der Angst, der Geister-Gangster könnte mir in den Rücken fallen! Herrlich! Dass die Entwickler sich mit Steve Niles und John Carpenter zwei Horror-Spezialisten an Bord geholt haben, ist an sich noch keine Erfolgsgarantie, zeigt mir aber, dass auch der dritte Teil der Serie nicht nur stumpfes Geballer liefern soll, sondern die Hoffnung besteht, dass mir beim Spielen die Knie schlottern!

GENRE: Ego-Shooter
ENTWICKLER: Day 1 Studios
ANBIETER: Warner Bros. Interactive
TERMIN: 4. Quartal 2010



ABBRUCH AM NEUBAU | Eine Mission spielt auf einer vollständig zerstörten Autobahnbrücke.

WAHRZEICHEN | Genug Geld vorausgesetzt, errichten Sie sich selbst riesige Monumente.

Tropico 3: Absolute Power

Von: Christian Schlütter

Sie sind schon wieder reif für die Insel? Diese Erweiterung bringt Sie zurück nach Tropico.

Mit **Tropico 3** konnten Publisher Kalypso und Entwickler Haemimont Games der fast schon totgeglaubten Aufbau-Strategieserie neues Leben einhauchen. In einer tropischen Inselwelt errichten Sie einen Staat ganz nach eigenen Vorlieben, egal ob kapitalistisch oder sozialistisch geprägt.

Mit der Erweiterung **Absolute Power** geben Ihnen die Entwickler nun nicht nur sechs neue Gebäude vom Yachthafen bis zum Kindergarten. Neben zehn frischen Missionen stehen auch zehn neue Erlasse parat, mit denen Sie einen Nationalfeiertag ausrufen, Geld drucken oder die Insel mit Wahlplakaten zupflastern können. Spektakulär sind zudem die sechs neuen Sehenswürdigkeiten von der Statue bis zum Riesenturm.

Wer besonders gut spielt, züchtet sich Loyalisten als neue Gruppierung heran, die El Presidente abgöttisch lieben und uneingeschränkt unterstützen. Nehmen Sie die Staatsgeschäfte aber nicht ernst genug, riskieren Sie negative Ereignisse wie Studentenproteste. Übrigens: Wem der alte Radio-DJ zu nervig war, für den hat Haemimont einen Piratensender mit einer weibliche Ansagerin eingebaut. Obendrauf gibt es vier neue Kleidungsstile für Ihren Avatar. ❑

ERSTEINDRUCK

Christian Schlütter



Der Ausflug auf die Insel hat mir im letzten Jahr richtig gutgetan und meine herrschsüchtige Seite nach außen gekehrt. Dass ich jetzt im Add-on noch mehr Macht genieße, finde ich klasse. Hoffentlich fordern die Missionen der neuen Kampagne etwas mehr als die im Hauptspiel. Das war mir zu lasch.

GENRE: Aufbau-Strategie
ENTWICKLER: Haemimont Games
ANBIETER: Kalypso Media
TERMIN: 31. Mai 2010



MY HOME IS MY CASTLE | Ihren Präsidentenpalast können Sie nun mit Statuen, Wachhäuschen oder Gärten aufwerten und so Ihr Ansehen beim Volk oder die Sicherheitsvorkehrungen erhöhen.



JEDER MAG MICH | Mit neuen Erlassen züchten Sie sich zum Beispiel Loyalisten heran, die Sie fortan uneingeschränkt unterstützen. Oder Sie drucken Geld, wenn dieses mal wieder knapp wird.



AUFBAU | Bald schon wimmelt Ihre kleine Stadt von Produktionsbetrieben und Häusern.

HELFERLEIN | Lady Lyanna führt Sie durch die ersten Spielstunden in **Lord of Ultima**.

Lord of Ultima

Von: Christian Schlütter

Browserspiel trifft Klassiker-Marke – was kommt dabei heraus?

MINI-FAQ

Wo bekomme ich das Spiel?
Lord of Ultima ist ein reines Browserspiel, zu erreichen unter http://www.lordofultima.com.

Welche Gebühren fallen an?
Das Spiel ist gratis. Es fallen keine monatlichen Gebühren an.

Welche Vorteile haben zahlende Spieler?
Wer sich im Online-Shop Diamanten kauft, kann Minister für sein Reich einstellen und damit einige Vorgänge beschleunigen.

Welches Vollpreis-Spiel ist vergleichbar?
Gemütlich eine mittelalterlich anmutende Stadt aufbauen können Sie zum Beispiel auch in **Anno 1404: Venedig**.

Ultima", dieses kleine Wörtchen löst bei älteren Rollenspiel-Fans Gänsehaut aus. Die Serie aus der Feder von Urgestein Richard Garriott gilt zu Recht als eine der besten RPG-Reihen aller Zeiten. Das deutsche Studio EA Phenomic hat jetzt ein Browserspiel in der Welt von **Ultima** erschaffen.

Lord of Ultima spielt sich wie viele andere Aufbau-Browserspiele. Sie starten mit einer kleinen Stadt und errichten zunächst Steinbrüche und Holzfäller, um die nötigen Rohstoffe für weitere Bauvorhaben heranzuschaffen. Die Ressourcen wandern, genauso wie Steuereinnahmen, automatisch auf Ihr Konto, sobald die nötigen Gebäude bereitstehen.

Bald schon erweitern Sie Ihr Städtchen um Marktplätze, Lagerhäuser und Tempel und erfüllen dabei Quests wie „Erreichen Sie eine Stadtpunktzahl von 1.000". Da der Bauplatz aber begrenzt ist, müssen Sie Ihre Gebäude nach und nach aufwerten. Während das erste Upgrade schon nach wenigen Minuten abgeschlossen ist, kann es später ganze Tage dauern, eine Produktionsstätte auf die nächste Stufe zu heben.

Steht die Versorgung der eigenen Stadt, so lohnt sich die Investition in eine Kaserne. Dort rekrutieren Sie verschiedene Einheitentypen mit denen Sie auf der Regionskarte Höhlen und Dungeons in der Umgebung plündern. Das läuft nur in kleinen Menüs ab. Die Kämpfe selbst bekommen Sie nie zu sehen.

Mit dem Bau einer Burg treten Sie alsbald in Konkurrenz zu den anderen Spielern in der weiten Welt von **Lord of Ultima**. Ab diesem Zeitpunkt können Sie andere Städte angreifen, aber auch angegriffen werden. Bessere Chancen auf den Sieg haben Sie, wenn Sie sich einer Allianz anschließen und dann im Verbund angreifen.

Richtig rund geht es aber bei den Spezial-Events: EA Phenomic lässt per Patch regelmäßig riesige Bossmonster auftreten. ❑

ERSTEINDRUCK

Christian Schlütter



Schön und gut: **Lord of Ultima** hat eine hübsche Grafik, motiviert durch immer neue Titel, Quests und Einheiten-Typen. Aber was hat das Ganze mit **Ultima** zu tun? Nicht einmal Charaktere aus der Serie finden Sie in Phenomics Browserspiel. Die zugrunde liegende Mechanik findet sich zudem so auch in anderen Titeln. Aus der Marke hätte man mehr machen können, ja, müssen! Ansonsten: gutes und rundes Spiel!

GENRE: Aufbau-Strategie
ENTWICKLER: EA Phenomic
ANBIETER: Electronic Arts
TERMIN: April 2010



UMGEBUNG | Auf der Regionskarte greifen Sie andere Städte an oder plündern Höhlensysteme.

BAUSTELLE | Mit wenigen Klicks errichten Sie neue Gebäude. Der Bau selbst dauert aber oft Stunden.

REALISMUS | Die Cockpit-Perspektive wird laut den Entwicklern mit einem optimalen Geschwindigkeitsgefühl die authentischste Spielerfahrung bieten.

REGENRENNEN | Mit der „Active Track“-Technologie teilt das Spiel die Strecken in 30-Zentimeter-Abschnitte ein und berechnet in jedem davon die Niederschlagsmenge.

BOXENGASSE | In der Boxengasse setzen die Macher auf Motion Capturing und die Interaktivität hält sich in Grenzen.

F1 2010

Von: Manfred Reichl

Michael Schumacher mischt seit März wieder im Formel-1-Zirkus mit, auf dem PC gibt Schumi erst ab September Gummi.

Acht lange Jahre ist es her, dass mit **F1 2002** von EA zuletzt ein Formel-1-Spiel für den PC erschien. Im September feiert die Königsklasse des Motorsports mit **F1 2010** endlich ihr Comeback. Für die Entwicklung zeichnen die Rennspiel-Experten von Codemasters verantwortlich.

Bei einem Studiobesuch betonten die Macher, dass **F1 2010** nicht einfach nur ein Rennspiel mit Formel-1-Lizenz inklusive aller Strecken, Fahrer, Teams und Fahrzeuge wird. Vielmehr nahmen sich die Entwickler in puncto Präsentation mit **Race Driver: Grid** ein anderes Rennspiel aus dem eigenen Haus zum Vorbild. „Sei der Fahrer. Lebe dessen Leben“, lautet das Motto des Spiels. Sie sehen das Geschehen daher nicht nur während der Rennen aus der Sicht eines Formel-1-Piloten, sondern auch im Fahrerlager. Letzteres ist wie in **Grid** die Schaltzentrale des Spiels. Für die richtige Atmosphäre sorgen dort an jedem Rennwochenende nicht nur andere Rennfahrer, sondern auch Journalisten, die Sie je nach Bekanntheitsgrad mehr oder weniger mit Fragen löchern.

Leider bekamen wir während unseres Besuchs nicht die PC-Version von **F1 2010** zu sehen, sondern die Xbox-360-Fassung. Diese sah für Konsolen-Verhältnisse bereits sehr gut aus, von der PC-Version erwarten wir aber mehr. Immerhin basiert die Technik auf Codemasters' EGO Engine, die zuletzt **Dirt 2** zu einem Augenschmaus machte.

Zudem versprechen die Entwickler Tag-und-Nacht-Wechsel sowie bahnbrechende dynamische Wettereffekte. Unter anderem soll sich das Wasser physikalisch korrekt auf der Strecke verteilen, wenn Sie durch eine Pfütze rasen. Je nach Niederschlagsmenge variiert dann pro Streckenabschnitt die Bodenhaftung Ihrer Reifen.

Wer alleine zockt, darf sich auf einen Karriere-Modus inklusive Teamwechsel freuen. Online-Rennen wird es ebenfalls geben. ❑

ERSTEINDRUCK

Manfred Reichl



Wenn es um Rennspiele geht, genießt Codemasters mein volles Vertrauen. Dass der Publisher in **F1 2010** mit einer lockeren Aufmachung wie in **Race Driver: Grid** nicht nur Formel-1-Fans ansprechen will, ist kein Verbrechen, denn nur wenn der Massenmarkt mitzieht, rentiert sich die teure Lizenz. Fans von Rennsimulationen kommen zudem dank zahlreicher Setup-Möglichkeiten ebenfalls nicht zu kurz.

GENRE: Rennspiel
ENTWICKLER: Codemasters Birmingham
ANBIETER: Codemasters
TERMIN: September

GEDULDSSPIEL | In manchen Situationen sollten Sie nicht feuern. Entdeckt zu werden ist meist tödlich.

AUF LEISEN SOHLEN | Der Protagonist Tyler Wells kann nicht nur mit großen Gewehren umgehen.

PASST ALLES? | Wind, Entfernung, Herzschlag – ein guter Schütze berücksichtigt all diese Faktoren.

Sniper: Ghost Warrior

Von: Jürgen Krauß

Scharfschützen und Action? Passt das zusammen? Die Antwort kommt aus Polen und lautet: ja.

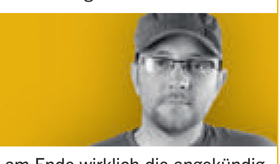
Der Alltag eines Scharfschützen ist an sich recht langweilig – von einigen wenigen aufregenden Augenblicken einmal abgesehen, liegt er ja nur im Verborgenen und wartet. Wartet auf den perfekten Augenblick, auf freie Sicht oder auf Godot. Was also halten wir davon, dass uns die Polen von City Interactive „das realistischste und unterhaltsamste Scharfschützenerlebnis" liefern wollen, „das es je in einem Computerspiel gab"? Für eine Antwort auf diese Frage ließen wir uns eine zu etwa 80 Prozent fertiggestellte Fassung von **Sniper: Ghost Warrior** vorführen – und so viel schon mal vorweg, es wird bestimmt nicht so öde, wie man meinen könnte ...

Tatsächlich verbringen Sie in der Kampagne viel Zeit mit eher unspektakulären Aufgaben – doch selbst die sind überraschend unterhaltsam und herausfordernd: Bevor Sie einen Schuss abgeben, sollten Sie checken, ob jemand in Hörweite ist, abschätzen, ob irgendwer die Leiche finden könnte, sich für mehrere Gegner eine Reihenfolge überlegen, Ihren Puls beruhigen, den Wind analysieren, einen Fluchtweg ins Auge fassen und so weiter. Außerdem werden die nett inszenierten Sniper-Schleich-Passagen immer wieder von actiongeladenen Abschnitten unterbrochen, in denen Sie hin und wieder sogar den Charakter wechseln und zum Sturmgewehr greifen. Die zugrunde liegende Chrome-Engine der vierten Generation (**Call of Juarez: Bound in Blood**) verrichtet dabei gute, allerdings keine herausragenden Dienste.

Bei der Präsentation fallen viele **Modern Warfare**-Anleihen ins Auge: Krasse Tempowechsel, stimmungsvolle Kriecheinlagen direkt unter der Nase des Feindes und sogar eine Ölplattform, auf der wir uns in Zeitlupe durch Türen sprengen und dahinterliegende Räume säubern. Als wir den Produzenten Michał Sroczyński darauf ansprechen, schmunzelt er nur: „Wir fühlen uns geschmeichelt, wenn jemand unser Spiel mit **Modern Warfare** vergleicht." Sinnvolle Anleihen oder dreister Klau? Die Grenzen sind fließend, man hat sogar die Audioproduktionsfirma, die auch für **Modern Warfare 2** verantwortlich war, engagiert. Und überhaupt finden sich viele gute, wenn auch wenige eigene Ansätze im Spiel. Piepegal, wer auf etwas ruhigere Action steht, dürfte hier seinen Spaß haben. ❑

ERSTEINDRUCK

Jürgen Krauß



Ob's am Ende wirklich die angekündigten neun bis elf Stunden lang unterhalten kann, bleibt nur zu hoffen – gute Ansätze hat das Scharfschützenabenteuer jedenfalls. Und auch wenn das Studio vielleicht nicht den allerbesten Ruf genießt, geht es hier mit mehr finanziellem Einsatz und Risikobereitschaft an ein Projekt als sonst. Ach ja: Einen Mehrspielerteil soll's auch geben, darüber schweigt man sich aber noch aus.

GENRE: Ego-Shooter
ENTWICKLER: City Interactive
ANBIETER: City Interactive
TERMIN: Juni 2010

www.alternate.de



1.199,-

Pandora Big Box inkl. AVATAR auf Blu-ray

- Limited Edition mit ablösbarer Skin im „AVATAR"-Design*
- Intel® Core™ i5-750 Prozessor (2,66 GHz) • Nvidia® Geforce GTX470 Grafik (1.024 MB)
- 4 GB DDR3-RAM • 1.000-GB-Festplatte (SATA 3Gb/s) • Blu-ray/DVD-Combo-Drive
- Microsoft® Windows® 7 Professional 64-Bit (OEM)



599,-

Pandora Box inkl. AVATAR auf DVD

- Limited Edition mit ablösbarer Skin im „AVATAR"-Design*
- Intel® Core™ i3-530 Prozessor (2,93 GHz) • Nvidia® GeForce GTS250 Grafik (1.024 MB)
- 2 GB DDR3-RAM • 640-GB-Festplatte (SATA 3Gb/s) • DVD-Multi-Brenner
- Microsoft® Windows® 7 Home Premium 64-Bit (OEM)



999,-

Acer Aspire 5740G-624G32Bn

inkl. AVATAR auf Blu-ray

- Intel® Core i7-620QM Prozessor (2,66 GHz)
- 39,6-cm-LED-Display (15,6")
- ATI Mobility Radeon HD5650
- 4 GB DDR3-RAM • 320-GB-Festplatte
- Blu-ray-Combo
- Microsoft® Windows® 7 Home Premium 64-Bit (OEM)



1.399,-

Asus G73JH-TY042V

inkl. AVATAR auf DVD

- Intel® Core i5-520QM Prozessor (2,4 GHz)
- 43,9-cm-LED-Display (17,3")
- ATI Mobility Radeon HD5870
- 4 GB DDR3-RAM • zwei 320-GB-Festplatten
- DVD-Brenner • Cardreader • Webcam
- Microsoft® Windows® 7 Home Premium 64-Bit (OEM)

AVATAR

Aufbruch nach Pandora

AUF BLU-RAY & DVD



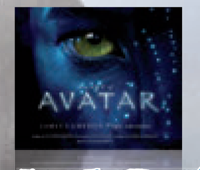
GEWINNSPIEL!





1. Preis: Exklusiver High-End-PC mit umfangreichem Zubehör im Gesamtwert von 2.999 Euro!

2. Preis: Private Kinovorstellung von AVATAR für den Gewinner und 50 seiner Freunde.



3.–5. Preis: Buch: „The Art of Avatar"

Mehr Infos erhältst Du unter www.alternate.de/avatar

powered by DMAX

Mehr von ALTERNATE finden Sie auf den Seiten 108-109

24 Stunden Bestellhotline:

01805 - 90 50 40*

* 14 Cent/Min. aus dem deutschen Festnetz/powered by QSC, max. 42 Cent/Min. aus Mobilfunknetzen



* Hierbei handelt es sich nicht um einen permanent gebrandeten PC, sondern es handelt sich bei der Gehäusegrafik um eine ablösbare Skin-Folie im Film-Design, die vom Käufer nach Belieben wieder entfernt werden kann.

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.
Angebot gültig bis zum 31.05.2010.

TEST 05/10

Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung – was bewegte die Redakteure in diesem Monat?

Petra Fröhlich
Chefredakteurin



Freut sich über:
Viele neue nette **Farmville**-Nachbarn und **Mafia Wars**-Mitstreiter – herzlichen Dank für die vielen Anfragen!
Wird nach Strich und Faden vorgeführt:
Von menschlichen Gegnern in der **Starcraft 2**-Beta – im Schnitt gehen neun von zehn Matches verloren. Kein Wunder, denn in dieser Phase sind nicht wenige Turnierspieler unterwegs. Ich freu mich auf die Singleplayer-Kampagne.
Empfiehlt:
Die aktuelle Vollversion **Paraworld** auf der PC-Games-DVD – ein fantastisches Echtzeit-Strategiespiel, das zurecht hohe Wertungen eingeheimst hat.

Thorsten Küchler
Redaktionsleiter



Freut sich schon auf die kommenden Ausgaben:
Denn für die haben wir ein paar richtig dicke Coverthemen-Fische an Land gezogen. Das wird großartig!
Kommt gar nicht mehr zum Spielen:
Die Arbeit an der PC Games macht das Durchzocken von **Splinter Cell: Conviction** und **Alan Wake** zur Unmöglichkeit.
Muss an dieser Stelle wieder mal erwähnen:
Dass Avenged Sevenfold die beste Band der Welt ist, daran kann und darf es keinen Zweifel geben. Wenn die neue Platte endlich erscheint, ist die Welt wieder in Ordnung. Und wehe, die Herren kommen nicht auf Europa-Tour!

Stefan Weiß
Leitender Redakteur



Ist in die „Moddenkiste" gestiegen:
Für die Open-World-Kracher **GTA: San Andreas** und **GTA 4** gibt es Tausende Mods – ein paar richtig coole davon haben es auf meine Festplatte geschafft, sodass ich Liberty City und San Andreas ganz neu erlebe. Einfach selber mal auf www.gtainside.com oder www.gtagarage.com surfen und stöbern – es lohnt sich.
Hat einen neuen Tagesrekord erstellt:
Nicht beim PC-Spielen, aber beim Geocachen. 32 gefundene Caches in neun Stunden. Danach bin ich zwar mit knirschenden Gelenken, aber zufriedenem Grinsen auf dem Gesicht gen Heimat gefahren und ins Bett geplumpst.

Robert Horn
Redakteur



Düst in Star Trek Online durchs All:
Mit der U.S.S. Capone und einer süßen Bajoranierin als Captain habe ich es schon zum Lieutenant Commander 8 geschafft. In dem Fall stehe ich gerne in der Nerd-Ecke.
Genießt trotzdem:
Jeden kleinen Fitzel Sonnenstrahl. Schön, dass es gleich neben dem Verlag einen Biergarten gibt. So haben auch die faulsten Kollegen nach Feierabend keine Ausrede mehr.
Kann sich nicht entscheiden:
Welche **GTA 4**-Episode besser ist, **The Lost and Damned** oder **The Balad of Gay Tony**? Immer wieder erstaunlich, was für glaubwürdige Welten Rockstar erschaffen kann.

Felix Schütz
Redakteur



Hat sich für einen Monat komplett zurückgezogen:
Daher gibt's in diesem Heft auch keine Artikel vom ollen Schütz. Trotzdem (oder gerade deswegen?) findet er, dass den fleißigen Kollegen eine tolle Ausgabe geglückt ist.
Ärgert sich ein bisschen über seine ungewollte Auszeit:
Vor allem den Artikel zu **The Witcher 2** hätte ich wirklich gerne gemacht. Mann, was freue ich mich auf dieses Spiel!
Kommt zwar kaum zum Spielen, gibt aber sein Bestes:
Darksiders (Xbox 360) durchgezockt und nun mit **Final Fantasy XIII** und **Fable 2** (ebenfalls für Konsole) beschäftigt.
Tut trotzdem jeden Abend auch mal was für seine Bildung:
Mit den Romanen zu **Mass Effect** und **The Witcher** :)

Christian Schlütter
Volontär



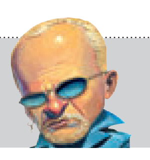
Hat seinen Urlaub genutzt, um:
Seinen Agrarbetrieb in **Farmville** auf Vordermann zu bringen und die letzten Scheine im Universitäts-Prüfungsamt abzugeben.
Stellte eine Falle auf, um:
Den streunenden, verletzten Kater zu fangen, der des Nächtens so erbärmlich jault. Hoffentlich kann der Tierarzt ihm helfen.
Spart fleißig, um:
Seiner Freundin zum Geburtstag ein ordentliches Geschenk machen zu können. An dieser Stelle noch einmal herzlichen Glückwunsch!

Sebastian Weber
Redakteur



Wird nun doch eine Bildungslücke schließen:
Da ich seinerzeit **The Witcher** nie durchgespielt habe, hole ich das nun nach. **The Witcher 2** hat einfach wieder Lust auf Geralt gemacht.
Freut sich über das gute Wetter:
So konnte ich endlich die Grillsaison auf meinem Balkon einläuten. Gut, wenn man ganz oben wohnt, dann hat man wenigstens keinen Ärger mit den Nachbarn.
Braucht mehr Zeit, um die vielen Spiele zu zocken:
Darksiders (Xbox 360), **Heavy Rain** (PS 3), **The Witcher**, **Assassin's Creed 2** und **Dante's Inferno** (Xbox 360) – alles angefangen, aber nicht zu Ende gebracht.

Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit



Ist skeptisch:
Weil er nicht so recht glauben mag, dass es nie wieder neue Teile der **Command & Conquer**-Serie geben soll.
Ist traurig:
Weil er Kane dann irgendwie vermissen wird.
Ist sicher:
Dass **C&C** nie so ganz von seiner Festplatte verschwindet.
Ist gespannt:
Wie sich **Civilization 5** spielen wird.
Ist stinksauer:
Weil der Frühling sich dieses Jahr irgendwie wie Herbst anfühlt.

Dominik Schmitt
Video-Redakteur



Gratuliert von Herzen:
Den Kraußens zur Geburt des Töchterleins!
Hat die Xbox-360-Version von GTA: Episodes from Liberty City wieder ausgegraben:
Nachdem er mit dem Testvideo zur PC-Version fertig war. Zu Iron Maidens „Run to the Hills" in **The Lost and Damned** auf dem Chopper durch Liberty City cruisen – das hat schon was!
Wundert sich:
Dass seine Freundin in diesem Monat bereits gefühlt mehr gespielt hat als er selbst. Seine gewagte These: **PopCap**-Spiele sind die Schokolade des 21. Jahrhunderts!

Alexander Bohnsack
Redakteur



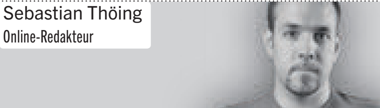
Ist ein kleines bisschen stolz:
In den letzten vier Wochen war ich recht standhaft. Nur dreimal konnte ich nicht „Nein" zu einem Burger sagen.
Zündelt endlich wieder:
Die Grillsaison auf Balkonien ist eröffnet. Zwar bin ich vom Titel „Grillmeister" meilenweit entfernt, doch solange es Frau und Kindern schmeckt und mir keiner mein Steak streitig macht, zünde ich den Grill an, so oft es geht.
Hängt wieder an der Diablo-2-Nadel:
Patch 1.13 hat zwar meinen Multi-Res-Mod geschrottet, dafür habe ich aber in einer Session drei Items eines Sets gefunden. Jetzt fehlt nur noch ein Schild zum Glück/Set.

Florian Stangl
Chefredakteur Online



Freut sich über den gelungenen Relaunch von pcgames.de:
Der lange Beta-Test mit dem unschätzbar wertvollen Feedback unserer Leser hat enorm geholfen, dass die neue pcgames.de so gut geworden ist.
Fährt einen heißen Reifen:
Da **Need for Speed Shift** schon eine Weile ausgereizt ist, war zuletzt **Forza 3** auf der Xbox 360 dran. Das ist auf Dauer schon noch einen Tick motivierender als **Shift**.
Spielt wieder dort, wo er vor 25 Jahren schon mal war:
Ultima (besonders Teil 2) war in meiner Jugend der Hit. **Lord of Ultima** hat damit wenig zu tun, aber es macht trotzdem eine Menge Spaß.

Sebastian Thöing
Online-Redakteur



Überlegt momentan:
Ob sich die Anschaffung eines iPad lohnt oder ob er doch lieber auf das WePad oder den HP Slate warten sollte.
Spielt momentan:
Noch immer **Heavy Rain**. Jetzt aber auf der eigenen Playstation 3. **Just Cause 2** und **Metro 2033** auf dem PC.
Fragt sich:
Warum es so einen Hype um **God of War 3** gibt, wie **Farmville** Spaß machen kann und warum sein Auto immer zu den unglücklichsten Zeitpunkten kaputtgehen muss.
Hält Folgendes für gesundheitlich fragwürdig:
Eine Pommesbude vor den Büros der Redaktion.

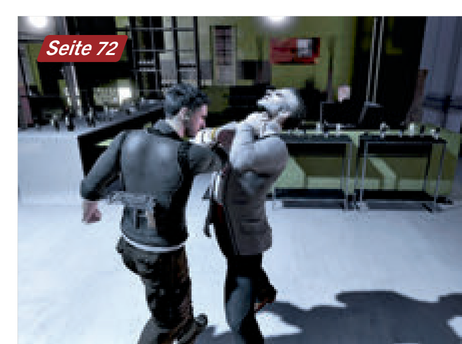
TOP-THEMEN

ACTION
GTA: EPISODES FROM LIBERTY CITY



ENDLICH | Nachdem die beiden Add-ons **The Lost and Damned** und **The Ballad of Gay Tony** lange Xbox-360-exklusiv waren, erscheinen die beiden Erweiterungen mit **Episodes From Liberty City** nun auch für den PC. Ob sich das Warten gelohnt hat? Robert Horn verrät es Ihnen.

ACTION
SPLINTER CELL: CONVICTION



ALTER BEKANNTER | Die berühmteste Schleich-Shooter-Reihe bekommt endlich einen neuen Teil spendiert. Ob es allerdings schlau von Ubisoft war, **Splinter Cell** so gravierend zu verändern, wie es in **Conviction** den Anschein hat? Die Antwort darauf bietet unser Test.

ADVENTURE
BLACK SAILS: DAS GEISTERSCHIFF



KNOBELEI | Die **Ankh**-Macher melden sich nach **Venetica** mit einem Adventure zurück. Knüpfen sie damit an den Erfolg Ihres Ägypten-Rätselspaßes an oder verkommt der Kahn in **Black Sails** tatsächlich schnell zum Geisterschiff? Ab Seite 90 erfahren Sie es.

INHALT

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

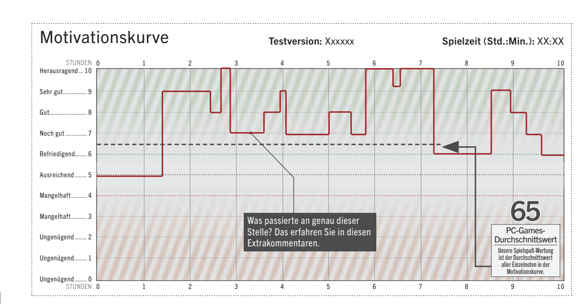
Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)



- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit

Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das derzeitige Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als früher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



Ohne Altersbeschränkung



Ab 6 Jahren



Ab 12 Jahren



Ab 16 Jahren



Keine Jugendfreigabe

PC-Games-Awards

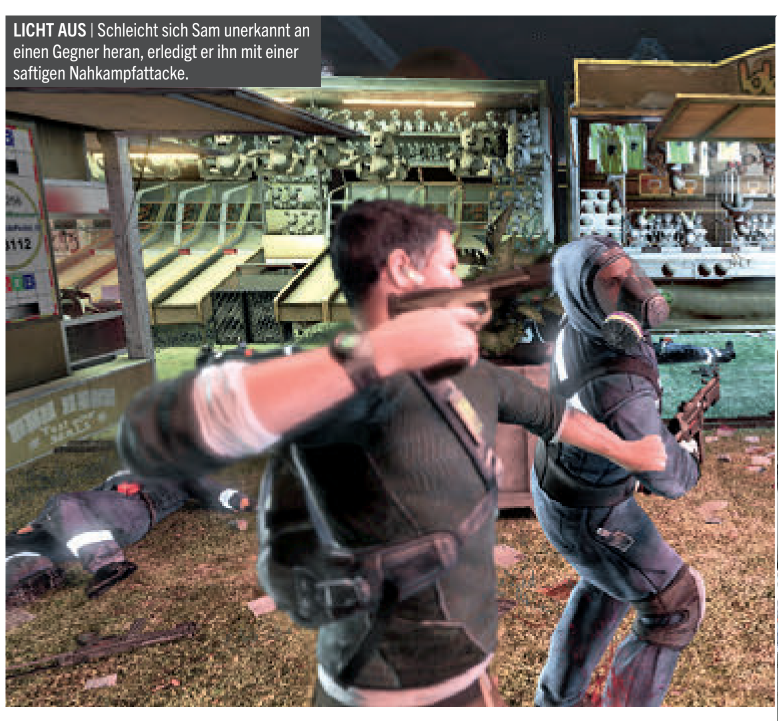






PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele bekommen den begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten).

Editors'-Choice-Award | Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir Ihnen uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahren Sie auf Seite 104.



LICHT AUS | Schleicht sich Sam unerkannt an einen Gegner heran, erledigt er ihn mit einer saftigen Nahkampfattacke.



▶ **SCHATTEN** | Typisch Fisher: In dunklen Ecken bewegt sich der Ex-Agent unerkannt. Daran ändert sich auch in **Conviction** nichts.



▼ **FOLTER** | Sam „befragt" ab und an Gegner. Dabei geht´s heftig zur Sache. Nicht jedermanns Geschmack.

Splinter Cell: Conviction

AUF DVD
• Video zum Spiel

Von: Jürgen Krauß

Trotz vieler Verschiebungen – der Agentenreigen leistet sich nur kleine Macken.

Ursprünglich für 16. November 2007 vorgestellt, später aufs Finanzjahr 2009/2010 verschoben, zwischenzeitlich komplett überholt und dann je einmal für November 2009, Februar 2010, Mitte April 2010 und Ende April 2010 angekündigt – **Splinter Cell: Conviction** hat eine ziemlich bewegte Geschichte hinter sich. Und auch dem Protagonisten erging es nicht besser: Ex-Agent Fischer, am Ende von **Double Agent** schon seelisch und moralisch am Boden, wirkte in der 2007 gezeigten Fassung noch viel deprimierter, skrupelloser, ja beinahe verlottert. Nach einem kompletten Projektneustart kommt Fisher jetzt zielgerichteter daher – noch immer verbittert, aber auch kaltschnäuzig und auf Rache aus. Und er soll seine Rache kriegen – härter, direkter und brutaler denn je!

Die Veröffentlichung von Double Agent, dem letzten **Splinter Cell**-Abenteuer, liegt nun schon beinahe vier Jahre zurück, darum eine kurze Gedächtnisstütze: Sam Fisher ist Geheimagent. Das heißt, er war es früher einmal. Erst arbeitete er für den amerikanischen Geheimdienst National Security Agency, kurz NSA, später dann für einen der NSA untergeordneten Verein namens Third Echelon. Diese Gruppe startete einst das namensgebende „Splinter Cell"-Programm, was natürlich so geheim war, dass nicht einmal andere Regierungsbehörden etwas darüber wussten. Nach zahllosen erledigten geheimen Geheimaufträgen schickte man Herrn Fisher dann natürlich auch in Geheimaufträge, die noch viel geheimer waren, sodass am Ende niemand mehr wusste, was eigentlich von wem warum gerade gespielt wird. Für Sam war das kein Problem, er hatte immer den richtigen Riecher, eine patriotische Einstellung, eine Handvoll Freunde, auf die er sich verlassen konnte und ein Nachsichtgerät mit drei grünen Lämpchen, das längst zum Serienmarkenzeichen geworden ist.

Als aber ein betrunkener Autofahrer seiner Tochter das Leben kostete, änderte sich plötzlich alles. Fisher suchte nach einer langen Zeit der Trauer Zerstreuung in einem seiner gefährlichsten Abenteuer, nur um am Ende festzustellen, dass er sein geliebtes Vaterland nur retten kann, wenn er seinen Freund und Mentor erschießt. Schöner Mist. Und trotz all der Ablenkung kam er nie wirklich über den Tod Sarahs hinweg. Bis zum Anfang von **Conviction** … da klingelt nämlich urplötzlich das Telefon und seine ehemalige Kollegin Grim ist an der Leitung. Die will ihn zu einer Art freiberuflichem Einsatz überreden und ködert ihn letztendlich mit dem Gerücht, dass seine Tochter noch am Leben wäre. Also macht Sam sich auf, Grim ein paar Gefallen zu tun, seinem früheren Arbeitgeber auf die Finger zu klopfen und die Rätsel um den eventuell gestellten Tod des Nachwuchses zu lüften. Und so geht es kopfüber hinein in ein frisches Abenteuer mit einem Ex-Geheimagenten, der nicht mehr ganz der Alte zu sein scheint.

Wie Sie sicher bereits ahnen, ist Sams jüngster Ausflug wieder einmal höchst spektakulär: Intrigen, Verschwörungen, Rückblenden, Zukunftsvisionen, Reisen nach Malta, in den Irak und nach Washington – das alles steckt drin im prall gefüllten und äußerst lohnenswerten **Conviction**-Paket!

Wer das Thema Conviction nicht erst seit gestern im Auge hat, darf diesen Abschnitt getrost überspringen – er weiß nämlich längst, dass Sam jetzt nicht mehr der schleichende Saubermann von früher ist, sondern vielmehr ein ungestümer, ja fast polternder Rächer. Er beherrscht zwar immer noch alle Schattenspieler- und Anschleicher-Tricks, vollführt aber mitunter auch gerne frontale Nahkampfattacken, Mark&Execute-Manöver und andere direkte Angriffe. Das heißt nicht, dass er seine Deckung missachten und blindlings drauflosstürmen kann, aber er

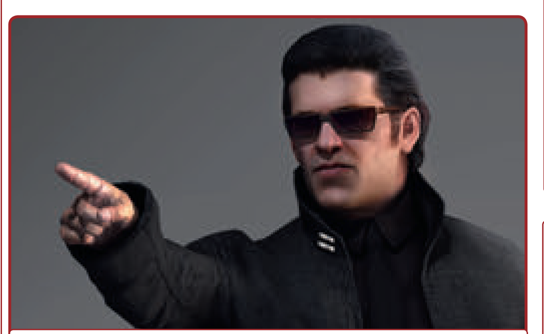
KOPIERSCHUTZ

Auch Splinter Cell nutzt den wohl am meisten diskutierten Kopierschutz der letzten Jahre:

Wie schon bei Titeln wie **Assassin´s Creed 2** oder **Die Siedler 7** setzt Ubisoft bei **Splinter Cell: Conviction** seinen umstrittenen Online-Kopierschutz sein. Dabei verlangt das Spiel von Ihnen, permanent eine Online-Verbindung aufrechtzuerhalten und sich beim Ubisoft Game Launcher mit Nutzernamen und Passwort anzumelden. Bricht die Verbindung ab, pausiert das Spiel. Ihre Speicherstände werden ebenfalls online abgelegt.

WHO IS WHO?

Splinter Cell setzt schon seit jeher auf Spannung durch Verwirrung: Intrigen, Verrat, Fahnenflucht, Doppelagenten et cetera sorgen dafür, dass selbst Fisher-Fans manchmal nicht mehr wissen, wer wer ist. Wir erklären Ihnen, wen Sie für Conviction kennen sollten.



Auch Tom Reed legt– auf die **Splinter Cell**-Serie bezogen – eine steile „From Zero to Hero"-Karriere hin: Er kam aus dem Nichts und ist in **Conviction** plötzlich der neue Direktor von Third Echelon – ein zweifelhafter Aufstieg, der mit Misstrauen einhergeht.

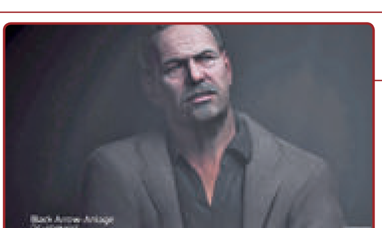
Irving Lambert ist einer der wenigen Freunde Fishers, sofern Sie ihn nicht am Ende von **Double Agent** erschossen haben. Lambert war der Gründungs-Direktor von Third Echelon und Sam's „Mann im Ohr" während dessen Zeit bei der National Security Agency (NSA).

Sam's Tochter Sarah ist seine einzige bekannte lebende Angehörige. Am Anfang von **Double Agent** kam sie scheinbar bei einem Autounfall ums Leben und auch in **Conviction** halten sie und die mysteriösen Umstände ihres Todes Sam weiter auf Trab.



Archer ist Agent bei Third Echelon, Kestrel beim russischen Äquivalent dazu. Die beiden tauchen in **Conviction** zum ersten Mal auf der Bildfläche auf, erhalten aber sogleich tragende Rollen: Aus deren Perspektive erleben Sie den Koop-Modus und damit die Ereignisse, die sich zwei Monate vor **Conviction** abspielen.

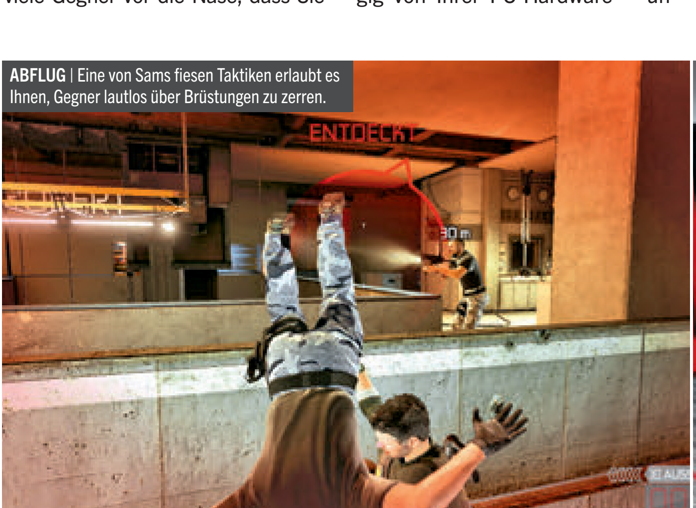
Anna Grímsdóttir, auch als „Grim" bekannt, war für lange Jahre Sam's Verbindung zu Third Echelon. Sie steuerte die Kommunikation und versorgte ihn im Einsatz mit Ausrüstung. In **Conviction** aber scheint es vorbei mit der höflichen Kollegialität– immerhin, das verrät schon der Vorspann, schießt Grim am Ende des Spiels auf Fisher.



Victor Coste gehört ebenfalls zu Fishers Freunden, die beiden kennen sich schon aus Einsätzen im Irakkrieg – von denen Sie in **Conviction** einen in einer Rückblende hautnah miterleben dürfen. Ihm kommt im neusten Abenteuer die Rolle des Erzählers zu.

muss auch nicht mehr minutenlang Bewegungsmuster studieren, um unbemerkt irgendwohin zu gelangen – er kann auch mit der Brechstange dorthin. Meistens jedenfalls. Denn das brilianteste Puzzleteil des **Convition**-Gesamtkunstwerkes ist so gut gelungen, dass es eigentlich kaum auffällt: Das Spiel schafft es durch verschiedene Design-Kniffe, Sie so zu manipulieren, dass Sie Ihre Spielgeschwindigkeit und Vorgehensweise auch einfach mal ändern. Ob Sie wollen oder nicht. Dazu schickt man Sie mal in den virtuellen Irak, in dem es um Sie herum nur so scheppert, mal packt man Ihnen so viele Gegner vor die Nase, dass Sie eine frontale Aktion niemals überleben würden und mal sagt man Ihnen ganz plump, dass Sie dies oder jenes einfach in diesem Abschnitt nicht tun dürfen. Die Abwechslung macht's – und die stimmt, auch wenn Ihnen dabei verhältnismäßig viele und lange Storysequenzen aufs Auge gedrückt werden.

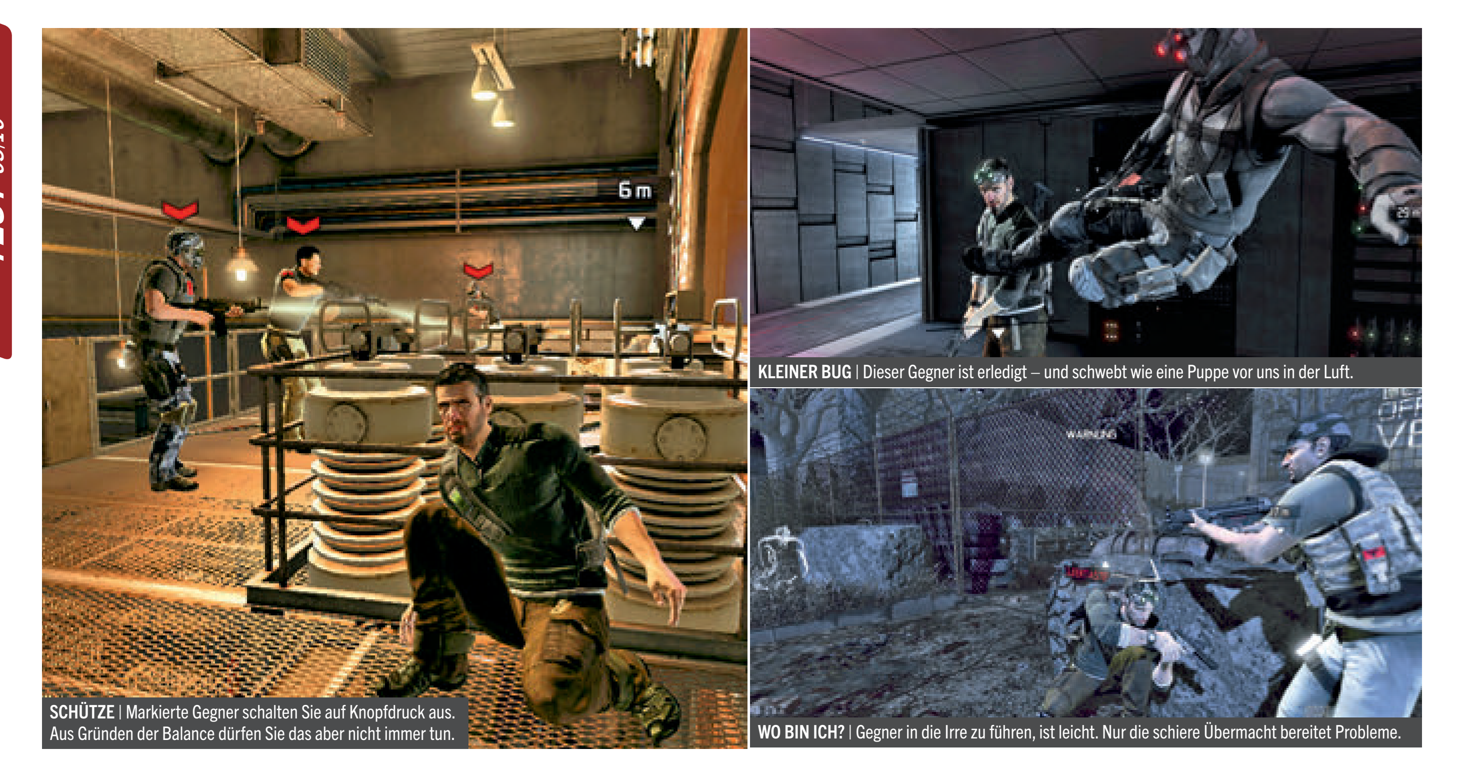
Das schon vor Monaten angepriesene Kunststück, auf Ladebildschirme verzichten zu können, weil der Rechner die Spielinhalte im Hintergrund der vorgerenderten Story-Videos in den Speicher schaufelt, ist – natürlich abhängig von Ihrer PC-Hardware – unter Umständen mit teils krassen Rucklern erkauft. Überhaupt gibt es in technischer Hinsicht ein paar kleine Schönheitsfehlerchen. So ist beispielsweise die Gegner-KI oft ein wenig zu verbissen auf die Position fixiert, an der Sie zuletzt gesehen wurden – was oft zu unnötig einfachen Situationen führt, so müssen Sie etwa eine Übermacht an Gegnern nur in eine enge Passage locken und einen nach dem anderen ausschalten. Oder Sie alarmieren ein Rudel Feinde, lassen es anrücken und schleichen dann einfach an allen vorbei zum Missionsziel. Auch sonst sind die Pixelkameraden nicht gerade die Hellsten: Oft merkt der letzte Überlebende nicht, dass keiner mehr da ist und plappert munter weiter auf seine toten Kollegen ein. Oder einer kommentiert eine Splittergranate mit den Worten „Alles ruhig hier!" Nicht wirklich ärgerlich, aber kontraproduktiv für die Atmosphäre. Hinzu kommen seltene, aber vorhandene Macken wie eine hängende Schusstaste, fliegende Leichen, Clippingfehler oder Widersacher, die offensichtlich über einen Röntgenblick verfügen. Immerhin hat man sich aber scheinbar unsere Kritik aus der letzten Ausgabe zu Herzen genommen und die störenden roten Blitze bei Nahkampf-At-



ABFLUG | Eine von Sams fiesen Taktiken erlaubt es Ihnen, Gegner lautlos über Brüstungen zu zerren.



BRUTAL | Zimperlich war Sam noch nie. In **Conviction** macht er keine Ausnahme, im Gegenteil.



SCHÜTZE | Markierte Gegner schalten Sie auf Knopfdruck aus. Aus Gründen der Balance dürfen Sie das aber nicht immer tun.

KLEINER BUG | Dieser Gegner ist erledigt – und schwebt wie eine Puppe vor uns in der Luft.

WO BIN ICH? | Gegner in die Irre zu führen, ist leicht. Nur die schiere Übermacht bereitet Probleme.

tacken entschärft und die Technik im Hintergrund dazu gebracht, keine verzerrten Screenshots auszuspucken. Dafür läuft das gesamte Spiel auf einem 4:3-Monitor nur mit schwarzen Balken.

Genug gemeckert, das Spiel hat auch seine guten Seiten – jede Menge sogar. Auch wenn Sam für eingeschworene Serienfans vielleicht etwas zu verbittert und brutal geworden ist, steht **Conviction** seinen Vorgängern in Sachen Story und Atmosphäre in nichts nach. Trotz relativ wenig klassischem Agentenflair bleibt das Abenteuer durchweg spannend und geheimnisvoll. Und seine Wurzeln kann Sam auch nicht gänzlich verleugnen, noch immer spielen Licht, Schatten und Schleichen eine große Rolle; das Prinzip ist dabei sehr einfach: Solange Sam im Dunkeln kauert, ist er unsichtbar. Um das Ganze aber dennoch interessant zu halten, hat Ubisoft den Computerschergen Gewehrlampen und später sogar Nachsichtgeräte spendiert, sodass diese auch die dunkelsten Ecken mit Licht fluten können. Es ist also nirgendwo wirklich sicher – das ist ein beängstigendes Gefühl, aber auch ein Nervenkitzel und eine versteckte Aufforderung, in Bewegung zu bleiben – recht so, immerhin ist Sam jetzt nicht mehr wie früher der Gejagte, der allen aus dem Weg geht, nein, er ist jetzt der Jäger!

Ein echter Gewinn sind auch die in einigen wenigen Missionen auftauchenden Zivilisten, die zwar keine direkte Interaktion erlauben, sich aber schon mal ängstlich in Deckung kauern und im Kugelhagel erschrocken aufschreien. Von den schon vor Jahren für **Conviction** angekündigten Menschenmengen, in denen sich unser Spieleheld verstecken kann, um die Sichtlinie zu Verfolgern oder Wachen zu unterbrechen, fehlt jedoch jede Spur – was dank des ansprechenden Aufgaben- und Leveldesigns aber keinesfalls stört.

Das Mark & Execute-Feature, bei dem Sie Gegner markieren und anschließend automatisch von Sam erledigen lassen können, musste vorab einige Kritik ertragen, viele fürchteten, dass **Conviction** dadurch zu leicht werden könnte. Diese Angst erweist sich als unbegründet, zu einfach ist das neue **Splinter Cell** mit Sicherheit nicht. Im Gegenteil, in der zweiten Spielhälfte lauern immer wieder anspruchsvolle Stellen, die selbst auf dem leichtesten von drei Schwierigkeitsgraden schnell für Frust sorgen können. Und das trotz „Automatikmodus" – der steht nämlich nur zur Verfügung, falls Sie ihn vorher durch ein erfolgreiches Nahkampfmanöver wieder aufgeladen haben. Und dann auch nur einmalig und

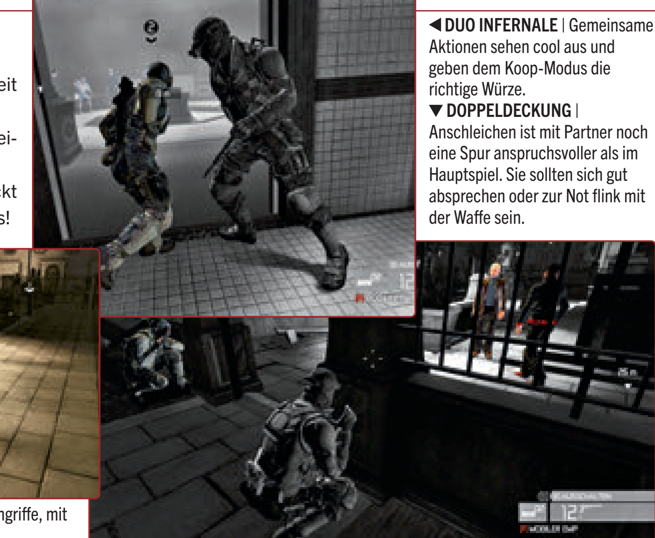
SCHLEICHEN ZU ZWEIT: KOOP-KAMPAGNE

Die Koop-Kampagne erklärt, was vor den Ereignissen in Conviction passierte – das ist zwar nicht so wichtig für das Story-Verständnis, wie es klingt, trotzdem aber eine Reise wert!

In den Rollen der Agenten Archer und Kestrel hangeln, schleichen und schießen Sie sich durch vier eigenständige Level. Koop-Aktionen und gegenseitiges Wiederbeleben sorgen für spaßiges Miteinander. Schön gemacht, Ubisoft.

- ➕ Nette Ideen, auf zwei Spieler ausgelegt, heben den Modus vom Hauptspiel ab.
- ➕ Vorbildlicher Zusatzinhalt, der viele Stunden bei Laune hält.
- ➕ Schleichen und kämpfen macht zu zweit gleich viel mehr Spaß.
- ➖ Kooperatives und koordiniertes Schleichen ist ungleich schwerer.
- ➖ In einem Level dürfen wir nicht entdeckt werden und niemanden verletzten. Fies!

▲ **PRÜGEL** | Wie im Hauptspiel gibt es Nahkampfangriffe, mit denen Sie Mark&Execute-Aktionen freischalten.



◀ **DUO INFERNALE** | Gemeinsame Aktionen sehen cool aus und geben dem Koop-Modus die richtige Würze.

▼ **DOPPELDECKUNG** | Anschleichen ist mit Partner noch eine Spur anspruchsvoller als im Hauptspiel. Sie sollten sich gut absprechen oder zur Not flink mit der Waffe sein.

FISHERS VIELSEITIGKEIT

Anhand eines Beispiels zeigen wir Ihnen, wie unterschiedlich Sie Sam Fisher durch die einzelnen Abschnitte steuern können:

1 – 2.a – 2.b – 3.a – 3.b – 4

LAGERHAUS INFILTRIEREN

▶ **SCHLEICHEN** | Wir wollen das Lagerhaus (1) lautlos betreten. Durch einen Seiteneingang geht es hinein, immer von Deckung zu Deckung. An der Decke (2.b) hangeln wir uns ungesehen entlang, schalten Gegner unauffällig aus. Zwar werden wir entdeckt (3.b), wir erreichen den nächsten Checkpoint (4) aber ohne größeres Blutbad.

◀ **BALLERN** | Der direkte Weg ist der beste. Also stürmen wir das Lagerhaus (1) einfach, greifen uns die erstbeste Wache im Nahkampf (2.a) und nutzen das so gewonnene Mark & Execute, um möglichst viele Gegner blitzschnell zu Boden zu schicken. Als die Übermacht zu groß wird (3.a), hilft nur noch die Flucht nach vorn: Wir fliegen förmlich ins Ziel (4).

für – abhängig vom ausgerüsteten Schießeisen – bis zu vier Gegner.

Der neue Sam ist vielleicht technisch und grafisch nicht 100%ig auf der Höhe der Zeit, in jedem Fall aber ist der Ex-Agent spielerisch in der Moderne angekommen. Er durchstreift Level, die an **Modern Warfare 2** erinnern, knipst Lichter aus wie Batman in **Arkham Asylum** und schaltet Ausrüstung frei wie ein **Bad Company 2**-Profi – die Nummer mit den freischaltbaren Waffen lohnt sich für einen Sam Fisher zwar wenig, stört aber auch nicht weiter. Die sogenannten P.E.C.-Herausforderungen belohnen dabei bestimmte Aktionen mit Punkten, die Sie anschließend in Waffenverbesserungen und Mehrspielerklamotten investieren. Die Praxis zeigt allerdings, dass Sie von den sechs Pistolen höchstens zwei einsetzen, weil die anderen vier mangels Schalldämpfer meist ziemlich unbrauchbar sind. Gleiches gilt für Sturmgewehre, Maschinenpistolen, Schrotflinten – was keine Geräuschunterdrückung hat, nehmen Sie vermutlich gar nicht freiwillig mit in die Mission. Ein klitzekleines bisschen motiviert das System dann aber doch – wir ertappten uns immer wieder dabei, wie wir uns in die „Nebenmissionen" (das Einzelspieler-Äquivalent zu den Mehrspielermodi Jäger und Letztes Gefecht) stahlen und P.E.C.-Aufgaben zu lösen versuchten. Und wo wir schon beim Mehrspielermodus sind: Der ist nett geworden. Nicht herausragend, aber nett – auch wenn das „Mehr" im Mehrspielermodus in diesem Fall nur für „Zwei" steht. Die vier bis sechs Stunden Koop-Kampagne alleine sind schon herausfordernd und spannend genug, aber auch Duell, Jäger, Letztes Gefecht und Infiltration lohnen einen Blick – zumal die Konkurrenz bei aktuellen Mehrspieler-Schleich-Action-Spielen ziemlich überschaubar ist. Alles in allem ein klares Urteil: kaufen! ❑

MEINE MEINUNG |

Jürgen Krauß



„Ich bin voll des stillen Lobes"

Obwohl ich das neue **Splinter Cell** fantastisch finde, fällt es mir schwer, in einen ausschweifenden Lobessing-sang zu verfallen – es stören einfach zu viele Kleinigkeiten. Dass Sam nicht mehr der Alte ist, macht mir hingegen überhaupt nichts aus, auch wenn ich jetzt schon die **Splinter Cell**-Puristen ihre Beschwerde-Mails tippen höre …



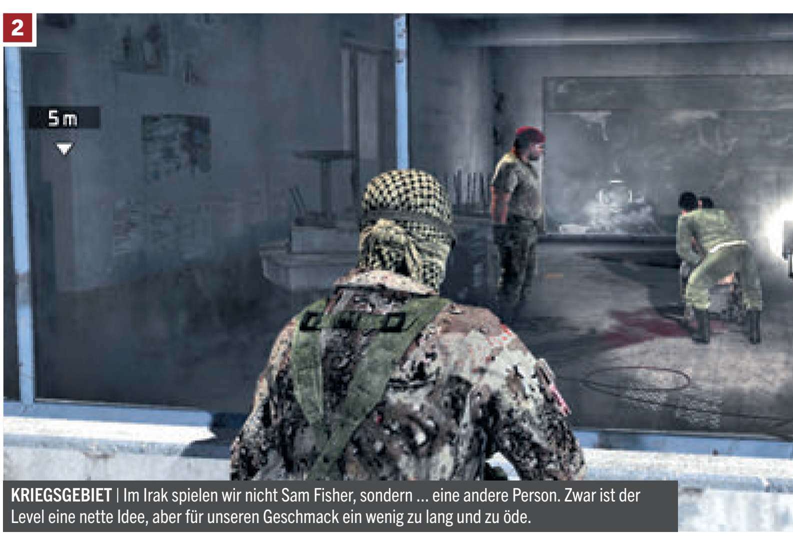
UNGESCHICKT | Doof: Die KI rennt andauernd blind in unser Feuer, weil sie uns an dieser Stelle vermutet.



DUCKEN | Mit der rechten Maustaste schmiegt Sam sich an jede beliebige Deckung. Das rettet Leben!



FRISCHER FISHER | Unser Abenteuer beginnt, nach einem Tutorial, auf Malta. Zum ersten Mal dürfen wir uns austoben und Fishers Fähigkeiten gegen jede Menge Bösewichter einsetzen.



KRIEGSGEBIET | Im Irak spielen wir nicht Sam Fisher, sondern ... eine andere Person. Zwar ist der Level eine nette Idee, aber für unseren Geschmack ein wenig zu lang und zu öde.



GRANDIOS | Als wir ein Labor infiltrieren, schnellt der Spielspaß nach oben: Wir fühlen uns wie Batman in **Arkham Asylum**, während wir Gegner unerkannt ausschalten.



UNSICHTBAR | Wieder ein Abschnitt, der klasse gelungen ist. Wie in einem der guten, alten **Splinter Cell**-Teile dürfen wir nicht entdeckt werden, sonst ist die Mission gescheitert.



Splinter Cell: Conviction

Preis: Ca. € 45,-
Termin: 29. April 2010
Publisher: Ubisoft

Entwickler: Ubisoft Montreal (Assassin's Creed, Prince of Persia)
Genre: Action-Adventure

GRAFIK

Die Optik ist zwar nicht gerade das Steckenpferd von **Splinter Cell: Conviction,** jedoch stimmt das Gesamtbild. Abzüge in der B-Note gibt's für Fishers statische Frisur, sein regungsloses Gesicht und die übertrieben eingesetzten Schwarz-/Weiß- und Unschärfe-Effekte, die das Geschehen oft unübersichtlich werden lassen. Großes Lob verdienen die dynamischen Einblendungen, mit deren Hilfe Storyschnipsel oder Missionsziele direkt ins Geschehen projiziert werden.

SOUND

Sam Fishers Synchronstimme dürften Sie kennen, es ist derselbe Sprecher, der auch Hollywood-Held Nicolas Cage vertont. Allgemein geht die komplett deutsche Vertonung vollkommen in Ordnung. Auch Waffenfeuer oder Explosionen gefallen, herausragend sind sie nicht. Einziger Nervfaktor: Ab und zu brabbeln einzelne Wachen Unsinn, etwa wenn sie Sam Fisher umzingeln wollen, alleine wohlgemerkt.

STEUERUNG

Egal ob mit Gamepad oder einer Kombination aus Maus und Tastatur: Sie werden vermutlich ein bisschen Eingewöhnungszeit brauchen. Dann aber folgt Sam rasch und flüssig Ihren Eingaben und sofern Sie nicht irgendwo hängen bleiben (was ganz selten passiert) oder sich über die Renntaste wundern, die sich ganz unintuitiv nicht wie eine Taste, sondern wie ein An-Aus-Schalter verhält (was schon ab und zu mal vorkommt). Ansonsten fühlt sich das Ganze temporeich und stimmig an.

UMFANG

Etwa sieben bis neun Stunden benötigen Sie für die Einzelspielerkampagne, noch einmal vier Stunden dürfen Sie für die Koop-Kampagne draufrechnen – am Umfang von **Splinter Cell: Conviction** ist nichts auszusetzen.

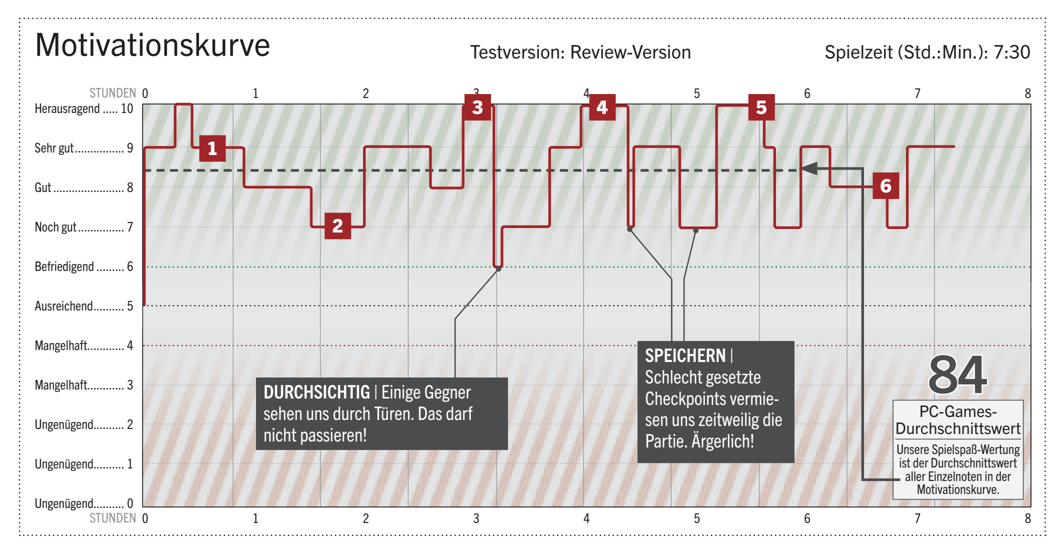
SPEICHERSYSTEM

Wie so oft bei Multiplattform-Entwicklungen in letzter Zeit ist das Speichersystem Checkpoint-basiert und kommt ohne freies Speichern aus. Die Speicherpunkte sind bis auf zwei bis drei unangenehme Ausnahmen im gesamten Spiel relativ frustsicher gesetzt – nicht super, aber okay.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Nach einem relativ gemächlichen Beginn steigt der Schwierigkeitsgrad exponentiell an. An einigen Stellen ist er dadurch selbst auf der leichtesten der drei Schwierigkeitsstufen für den Durchschnittsspieler unangenehm hoch.







WUT IM BAUCH | Ein Wendepunkt in der Geschichte bringt Sam zum Ausrasten. Wirklich, der Kerl ist stinksauer! Auch wenn der Abschnitt spielerisch mau ist, er überzeugt atmosphärisch.



HAUPTSTADT | Die letzten Stunden des Spiels führen uns nach Washington, das uns an einen ähnlichen Abschnitt in **Modern Warfare 2** erinnert. Ob das Märchen gut ausgeht?

ALTERSFREIGABE



Conviction richtet sich an erwachsene Spieler. Das Ausschalten der Gegner erfolgt meist gezielt, brutal wird es nur in den Verhören, die Fisher immer wieder durchführt.

SPRACHE

Bei der Installation dürfen Sie die Sprache auswählen. Die deutschen Bildschirmtexte und die zugehörige Sprachausgabe sind gut gelungen. Noch atmosphärischer klingt aber die englische Originalfassung.

MEHRSPIELER-MODI

Zusätzlich zur Einzelspielerkampagne liefert **Conviction** drei Mehrspielermodi mit: Jäger, Letztes Gefecht und Infiltration. Entgegen kursierenden Gerüchten ist der Infiltrations-Modus NICHT der Special Edition vorbehalten; er muss aber in den regulären Varianten erst freigeschaltet werden.

HARDWARE

Um **Conviction** spielen zu können, benötigen Sie einen Mehrkern-Prozessor und 1,5 GB (Windows XP) bzw. 2 GB (Windows Vista/7) Arbeitsspeicher. Eine Internetverbindung (siehe Kopierschutz) ist erforderlich.

KOPIERSCHUTZ

Splinter Cell: Conviction nutzt den Ubisoft-Online-Kopierschutz, der kürzlich auch schon bei **Die Siedler 7** oder **Assassin's Creed 2** zum Einsatz kam. Ohne eine laufende Internetverbindung rührt Sam also keinen Finger.

TEST-ABRECHNUNG

Unser Test lief nahezu fehlerfrei. Nur einmal kam es zu einem Absturz. Kopierschutz-Probleme gab es allerdings keine. Ab und zu beobachteten wir Bugs bei Gegnern, etwa schwebende Figuren.

Pro und Contra

- ➕ Sam Fishers neuestes Abenteuer ist modern und ansprechend inszeniert: Projektionen geben Missionshinweise, Rückblenden erzählen die Geschichte.
- ➕ Die Generalüberholung hat gut getan: Der neue Sam Fisher ist schneller, lauter und härter als je zuvor.
- ➕ Der Umfang von **Conviction** geht voll in Ordnung: Acht Stunden Einzelspieler, dazu Koop und Mehrspieler. Das reicht für Wochen.
- ➕ **Splinter Cell: Conviction** borgt sich viele gute Ideen aus anderen Spielen und vermischt sie mit vielen guten eigenen Ideen.
- ➕ Die verschiedenen Missionen bieten viel Abwechslung und Raum für Experimente. Langeweile kommt kaum auf.
- ➖ Ab und zu sorgen fiese Stellen für Frust, besonders wenn die KI eigentlich unmögliche Aktionen vollbringt.
- ➖ Ab und an fehlt ein wenig die Übersicht – vor allem an Stellen, wo Sie auf das Nachtsichtgerät angewiesen sind.
- ➖ Ein Teil der akzeptablen Spieldauer von gut zehn Stunden geht leider auf das Konto von unfair postierten, überstarken Gegnern, die Sie mit Waffengewalt zum letzten Speicherpunkt zurückwerfen.
- ➖ Die Verhöre nutzen sich zu schnell ab. Grund dafür: lange Reden und nur minimal interaktive Umgebung.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **84**



THE LOST AND DAMNED | Die erste Episode des Add-on-Pakets dreht sich um den Biker Johnny, der mit seiner Gang in einen Strudel von Gewalt gerät.

THE BALLAD OF GAY TONY | Episode Nummer 2 handelt von Luis Lopez, der seinem Partner Gay Tony zur Hand geht. Dieser gerät immer wieder in Schlamassel, aus denen Luis ihm heraushelfen muss.

Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City





Von: Robert Horn

Nach Niko sind nun Johnny und Luis an der Reihe, Liberty City zu verwüsten.

Niko Bellic, der Held aus Rockstars famosem **GTA 4**, muss nun endlich auch auf dem PC zur Seite treten und neuen Kollegen Platz machen. „Endlich" schreiben wir deshalb, weil PC-Spieler mal wieder länger auf die beiden DLC-Inhalte warten mussten, die Konsolenbesitzern schon seit letztem Jahr zur Verfügung stehen. Mit **Episodes from Liberty City**, das die beiden Abenteuer **The Lost and Damned** (**TLAD**) und **The Ballad of Gay Tony** (**TBOGT**) enthält, kommen nun auch Mausbenutzer in den Genuss der neuen Geschichten – und die haben es wirklich in sich!

Motorrad-Rocker Johnny Klebitz ist Held des ersten Add-ons **The Lost and Damned**. Das Mitglied des namensgebenden Motorrad-Clubs The Lost ist mindestens so hart wie Vorgänger Niko Bellic und scheut vor Gewalt nicht zurück. Als der Chef der Bande, Billy, nach längerem Entzug zurückkehrt und sogleich mit anderen Biker-Vereinen, der Polizei und diversen Gangstern auf Konfrontationskurs geht, beginnt für den loyalen Johnny eine harte Zeit.

Rockstar präsentiert seine Geschichte rund um Johnny und seine Bikerkollegen in bewährter **GTA**-Manier. Mit dumpf röhrenden Motorrädern geht es zu diversen Auftraggebern, flotte und cineastisch grandios präsentierte Zwischensequenzen erklären den Auftrag. Die eigentlichen Missionen laufen meist auf hemmungsloses Ballern, Verfolgen, Fliehen oder Zerstören hinaus und machen durch die Bank viel Spaß.

Noch dazu hat Entwickler Rockstar mitgedacht und nun endlich faire Checkpoints eingebaut, sodass Sie nicht mehr den gesamten Auftrag von vorne abspulen müssen, sollte Johnny das Zeitliche gesegnet haben. Das Thema Motorrad-Gang zieht sich derweil

ONLINE-DIENSTE!

Auch das Add-on Episodes from Lieberty City zwingt Spieler, diverse Online-Dienste laufen zu lassen:

So müssen Sie Microsofts Games for Windows Live installieren, gefolgt vom Rockstar Social Club. Wenn Sie das Spiel starten, müssen Sie sich bei GFWL mit einem Profil anmelden. Zum normalen Spielen reicht ein Offline-Profil, bei dem Sie keine wichtigen Daten hinterlegen. Den Social Club dürfen Sie ebenfalls im Offline-Modus starten und somit ignorieren.



KOLONNE | Nett: Wenn Sie mit Ihren Biker-Kumpels ausfahren, erscheint das Club-Symbol am Boden. Bleiben Sie darin, winkt ein Gesundheitsbonus.



LASS KRACHEN | In **TBOGT** müssen Sie schon mal einen Panzer klauen und dann so lange Polizisten ärgern, bis diese die Verfolgung einstellen.

EPISODEN-DIREKTVERGLEICH

Gleich zwei Abenteuer finden sich im Episodenpack zu GTA 4. Doch worin unterscheiden sich beide, was sind die Positiv-, was die Negativpunkte an den einzelnen Geschichten?

FIESE ROCKER | Die Biker-Gang The Lost steht im Mittelpunkt der Geschichte.

- Hauptcharakter ist Johnny Klebitz, ein alternder Biker, der seinem Motoradclub treu ergeben ist.
- 17 neue Motorräder, deren Fahreigenschaften überarbeitet wurden, stehen zum Austoben bereit.
- Viele bekannte Charaktere, etwa die Gangsterbraut Elizabetha oder Niko Bellic, tauchen wieder auf.
- Brutale, skrupellose Bandenkriege ziehen sich durch das gesamte Spiel.
- Nette Idee: Konvoifahren mit den Biker-Brüdern
- Johnny kann zwei seiner Club-Kumpane um Hilfe rufen und per Telefon einen Van mit Waffen anfordern.

PRO UND CONTRA

- [+] Atmosphärische Biker-Story voller Gewalt, die teilweise erstaunlich ernst wird
- [+] Spannende Missionen, die ganz auf das Biker-Milieu zugeschnitten sind
- [+] Speicherpunkte erleichtern die Missionserfüllung
- [+] Die Club-Freunde als spielerisches Element? Großartig!
- [−] Teils moralisch fragwürdige Aktionen
- [−] Thematisch begründete, leicht eingeschränkte Spielweise
- [−] Die KI der helfenden Bikerkollegen taugt kaum, rempelt beim Fahren oft und stirbt in Gefechten schnell.



- Luis Lopez, Angestellter von Gay Tony, spielt die Hauptrolle.
- **TBOGT** konzentriert sich thematisch auf die Club- und Diskoszene der Stadt. Dementsprechend heftig geht es in Sachen Sex, Drogen und Gewalt zur Sache.
- Neue Waffen, Radiosender und Autos lassen die Spielwelt weiter wachsen.
- Leicht erhöhter Schwierigkeitsgrad im Vergleich mit **TLAD**
- Abgedrehte Charaktere und Überschneidungen mit den anderen **GTA**-Geschichten sorgen für viel Flair.
- Neues Feature: Fallschirmspringen. Spielerisch sinnvoll und spaßig.

PRO UND CONTRA

- [+] Toll erzählte, klischeetriefende Story rund um Clubbesitzer Gay Tony
- [+] Wunderbar skurrile Charaktere, die immer wieder für Lacher gut sind
- [+] Neue Waffen und Minispiele
- [+] Teils haarsträubend übertriebene Missionen, die einfach nur Spaß machen
- [+] Sinnvolle Neuerung: Fallschirmspringen
- [−] Die Helikoptersteuerung erfordert viel Übung.
- [−] Die vulgäre Sprache und die sehr oft rassistischen Witze sind sicher nicht jedermanns Geschmack.


VERRÜCKT | Überdrehte Charaktere sind in der Diskoszene von Liberty City an der Tagesordnung.

wie ein roter Faden durch das Spiel: Oft fahren Sie nicht alleine zum Einsatzort, sondern stilecht mit den Jungs in Biker-Formation. Dazu erscheint das Logo der Lost auf dem Boden. Wenn Sie es schaffen, ein paar Sekunden in dessen Mitte zu fahren, bekommen Sie einen netten Gesundheitsbonus.

Ihre Gang kann aber noch mehr: Vor schwierigen Missionen dürfen Sie Ihre Lederkuttenfreunde zu Hilfe rufen und haben so nützliche Rückendeckung. Oder Sie telefonieren mit Kumpel Clay, der Sie mit seinem Van voller Waffen direkt vor Ort beliefert. Zum Freundschaftspreis, versteht sich. Als treues Mitglied der Lost legen Sie sich außerdem immer wieder mit verfeindeten Biker-Gruppen an und entscheiden in den sogenannten Gang-Kriegen, wer auf den Straßen das Sagen hat. Zum Abhängen geht es dann ins Clubhaus, das Sie nicht nur als Speicher- und Erholungspunkt nutzen, sondern in dem Sie sich auch mit einer Reihe witziger neuer Minispiele die Zeit vertreiben. So dürfen Sie mit Kumpels Armdrücken oder Hi-Lo (ein simples Kartenspiel) spielen. Wer mag, zockt außerdem Billard oder guckt fern.

Den größten Teil der Zeit werden Sie aber auf Ihrem geliebten Bike durch die Straßen von Liberty City brausen. Das klappt erfreulich gut, da Rockstar die Zweiräder benutzerfreundlicher gestaltet hat. Jetzt wirft Sie nicht mehr jeder kleine Bordstein vom Rücken des Feuerstuhls, außerdem lassen sich die Chopper nun elegant um Kurven driften. Das verbesserte Fahrverhalten ist auch bitter nötig, denn immer wieder geraten Sie in wilde Verfolgungsjagden mit Polizisten oder anderen Banden. Wenn Sie dabei in voller Fahrt und zu den rockigen Klängen von Liberty Citys Radiosendern mit einer abgesägten Schrotflinte auf Ihre Gegner ballern, kommt gelungene Böser-Biker-Atmosphäre auf.

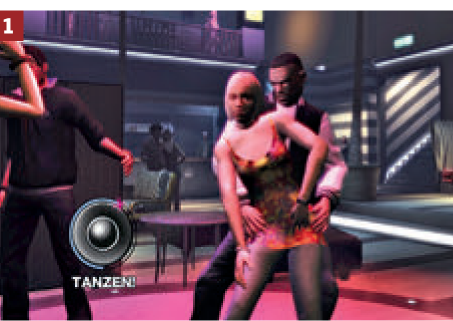
Zu kritisieren haben wir an **The Lost and Damned** eigentlich kaum etwas. Um die zehn Stunden werden Sie mit Johnny unterwegs sein, eine anständige Spielzeit. Einzig die etwas wirre und unlogische Geschichte sowie manch fragwürdige Aktionen der Protagonisten könnten bei einigen Spielern nicht gut ankommen. An einigen Stellen, etwa wenn es um Johnnys drogensüchtige Freundin Ashley geht, wird **TLAD** sogar ungewohnt ernst.

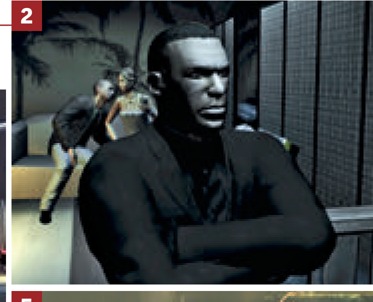

MÄCHTIG | Die automatische Schrotflinte mit Explosivmunition verwandelt selbst angreifende Helikopter in brennende Schrotthaufen. Bei den Gegnermassen kommt so ein Ding gerade recht!

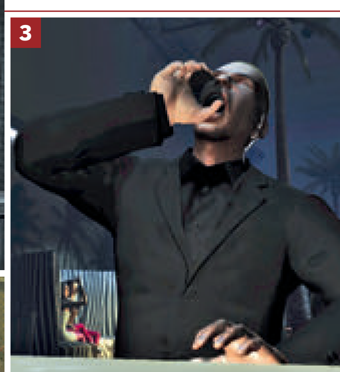

ALTE BEKANNTE | Erkennen Sie den Herren in der Mitte? Das ist Niko Bellic, der Held aus dem Hauptspiel. Immer wieder verknüpfen die Entwickler geschickt verschiedene Handlungsstränge.

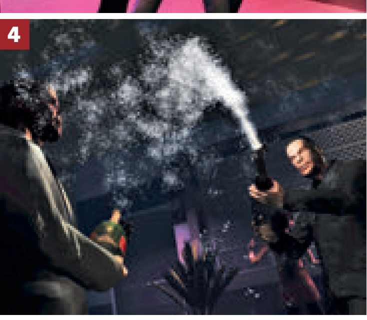
ZEITVERTREIB IN LIBERTY CITY

Wer in Liberty City Abstand vom harten Gangster-Leben nehmen will, dem bietet die Stadt eine ganze Menge Ablenkung:

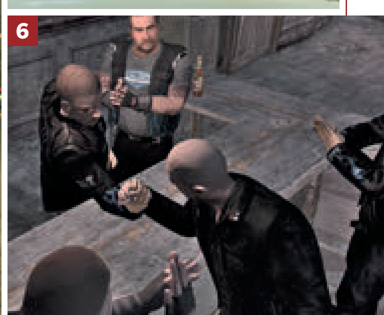












Wenn Entwickler Rockstar eine Stadt kreiert, dann wird diese nicht nur mit Autos und Menschen vollgepackt. An nahezu jeder Ecke gibt es was zu entdecken und zu erleben, die Nebenbeschäftigungen sind fast so spannend wie das eigentliche Spiel. Auch in **Episodes from Liberty City** haben einige neue Aktivitäten Einzug gehalten. So dürfen Sie in **The Ballad of Gay Tony** zum Beispiel das Tanzbein schwingen (1), sich als Clubmanager versuchen (2) oder an der Bar Schnaps trinken (3). Im VIP-Bereich der Disko können Sie sogar Trinkspiele mit riesigen Champagnerflaschen veranstalten (4). Falls Sie verlieren, finden Sie sich total betrunken irgendwo in der Stadt wieder. Mit Luis können Sie außerdem zum Fallschirmspringen gehen, sich in Käfigkämpfen prügeln (5) oder Drogengeschäfte für Kumpels erledigen.

The Lost and Damned geht es etwas weniger umfangreich an. In Johnnys Clubhaus messen Sie sich im Armdrücken (6) oder dem simplen, aber süchtig machenden Hi-Lo-Kartenspiel. Viel rauer geht es bei den Gang-Kriegen zu, in denen Sie gegnerische Motorrad-Gangs aufmischen. Natürlich dürfen auch diverse Motorrad-Rennen in **TLAD** nicht fehlen.

Fazit: All die kleinen Nebentätigkeiten sind es, die Episodes from Liberty City seinen Charme verleihen. Zwar bleiben sie meist simpel und repititiv, für das Mittendrin-Gefühl gehören sie aber ohne Zweifel dazu.

The Ballad of Gay Tony dagegen ist anders. Die zweite Episode zu **GTA 4** thematisiert Liberty Citys Nachtleben. Im Mittelpunkt steht Südamerikaner Luis Fernando Lopez, Bodyguard und Partner des namensgebenden Nachtclubbesitzers Anthony „Gay Tony" Prince.

Weil Letzterer immer wieder Mist baut, ist es an Luis, also Ihnen, die Geschäftsinteressen der beiden zu wahren. Im Vergleich zu **TLAD** steigt die zweite Episode gleich voll in die Action ein: Alles ist größer, bunter, übertriebener, derber, frecher als in den Vorgängern. Schon nach wenigen Spielminuten etwa erleben Sie grotesk übertriebene Szenen auf einem Golfplatz, ballern sich durch dutzende Gegner oder klauen einen Kampfhubschrauber, um anschließend damit eine komplette Yacht im Meer zu versenken. Überhaupt spielen Hubschrauber und der Luftraum über Liberty City eine größere Rolle in **TBOGT**, sodass Ihr Held nun ab und an auch spektakuläre Aktionen mit einem Fallschirm hinlegt. Die Steuerung der Fluggeräte ist aber weder mit Gamepad noch mit Maus und Tastatur besonders leicht. Schon durch wenige unvorsichtige Bewegungen bringen Sie die Vögel aus dem Gleichgewicht. Hier lauert (so ziemlich das einzige) Frustpotenzial der Episode. Hier hilft nur viel Üben. Da **TBOGT** aber wie **TLAD** auch auf Zwischenspeicherpunkte setzt, kommt trotz häufigeren Neustarts kaum Verzweiflung auf.

Neue Waffen hat Rockstar freilich auch spendiert. So erhalten Sie von Yusuf, dem wohl abgedrehtesten Charakter dieser Episode, eine automatische Schrotflinte, die Explosivgeschosse verschießt. Damit holen Sie selbst Polizeihubschrauber mit wenigen Treffern vom Himmel. Noch dazu bekommen Sie Haftbomben, die Sie selbstständig zünden können. Da die Ballade des schwulen Tony an vielen Stellen gewaltige Gegnermassen auffährt, kommt das neue Waffenarsenal also gerade recht.

Ebenso wie Kollege Johnny findet auch Luis neue und witzige Tätigkeiten, um sich vom harten Gangsterleben abzulenken. Doch wo sich Johnny lediglich in einer versifften Biker-Bude herumtrieb, stolziert Luis direkt in den Club seines Chefs. Dort stellt er sich Trinkspielen, zischt Schnäpse an der Bar oder tanzt Damen an, um mit ihnen nach erfolgreichem Hüftgewackel-



ZERSTÖRUNG | Schon kurz nach dem Start lässt es **TBOGT** mächtig krachen: Mit einem Heli zerlegen Sie eine Yacht. Genau von dort haben Sie vorher den Hubschrauber geklaut.



ZUM LACHEN | **TBOGT** strotzt vor übertriebenen, klischeehaften Charakteren. Der unbestritten lustigste von ihnen ist Pseudo-Tycoon Yusuf. Seine Inszenierung ist Rockstar grandios gelungen.



▶ **BITTER** | **The Lost and Damned** wird erschreckend realistisch, wenn sich die Geschichte der drogenabhängigen Ashley zuwendet. Die Hilflosigkeit von Johnny lässt Spieler mitleiden.

▼ **EINER GEGEN ALLE** | Beide Episoden stecken voller acionreicher Missionen, die Ihnen dutzende Polizisten auf den Hals hetzen. Dank der neuen Zwischenspeicherpunkte kommt dabei aber erfreulich wenig Frust auf.







▲ **FREIER FALL** | Der Fallschirm aus **The Ballad of Gay Tony** bringt Ihnen Liberty City aus einer ganz neuen Perspektive näher. Ein absoluter Spaß!

◀ **GOLF-FOLTER** | **TBOGT** geizt nicht mit überzogenen Szenen, die aber meist eher zum Lachen anregen. Hier wird ein Opfer mit Golfbällen zum Reden gebracht.

Minispiel für kurze Zeit in der Toilette zu verschwinden. Außerdem verdingt Luis sich als Clubmanager und stolziert mit Knopf im Ohr durch den Laden. Weitere Nebenbeschäftigungen: Base-Jumping von diversen Hochhäusern, Golfspielen oder dem Drogengeschäft alter Kumpels auf die Sprünge helfen. Auch in **TBOGT** zeigt Rockstar eine unglaubliche Liebe zum Detail. Eine glaubwürdigere Spielwelt als Liberty City gibt es nicht.

Darüber hinaus treffen Sie in beiden Episoden immer wieder auf alte Bekannte. Selbst Niko Bellic, Held des Hauptspiels, hat mehrere Auftritte. Das geht sogar so weit, dass Sie Missionen aus den anderen Teilen erneut spielen, jedes Mal jedoch aus einer anderen Perspektive. Das ist gelungene Erzählkunst!

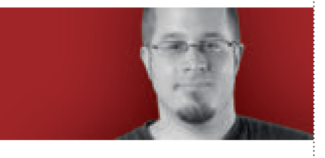
PC-Spieler mussten zwar länger auf die beiden Episoden warten, werden dafür aber jetzt belohnt. Im Vergleich zur Konsolenfassung gibt es schärfere Texturen und eine erhöhte Sichtweite. Einen guten Rechner vorausgesetzt, vervielfachen Sie außerdem die Fahrzeugdichte auf den Straßen von Liberty City. Der Video-Editor, mit dem Sie Filme erstellen und bearbeiten, ist ebenfalls mit dabei. Wer sich gerne online in den Straßen der virtuellen Metropole herumtreibt, darf das auf dem PC mit bis zu 31 anderen. Auf der Konsole gibt es nur 16 Spieler. Ein weiterer Kaufgrund: Das Hauptspiel benötigen Sie nicht, um **Episodes from Liberty City** zu spielen. Das Add-on ist alleine lauffähig.

Bringen wir es auf den Punkt: Es gibt eigentlich keinen Grund, die Zusatzepisoden für **GTA 4** nicht zu empfehlen. Aber wer absolut nichts mit dem überdrehten Humor und der teils fragwürdigen Gewalt anfangen kann, spart lieber sein Geld.

Beide Episoden bieten zusammen etwa 20 Stunden Unterhaltung, wer alle Nebenaufgaben meistern will, verbringt deutlich mehr Zeit in Liberty City. Denn zu sehen gibt es in dieser Metropole voller Gewalt, Sex und Humor immer etwas. ❑

MEINE MEINUNG |

Robert Horn

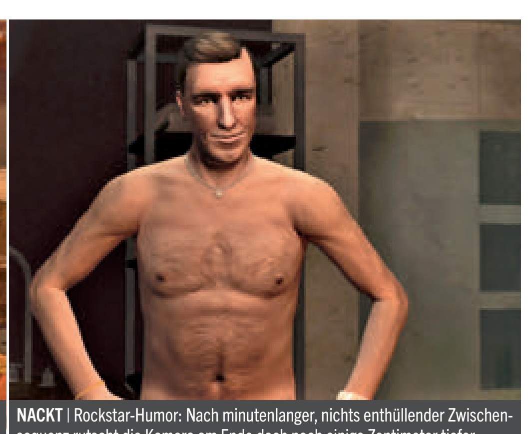


„Grandios inszenierte Kurzweil"

Ich täte mich schwer, müsste ich wählen, welche der beiden Episoden mir besser gefällt. Unterm Strich sind beide gewohnt professionell in Szene gesetzt, gespickt mit absurden Situationen, brachialer Action, grandiosem Humor und glaubwürdigen Charakteren. **The Lost and Damned** erscheint mir etwas düsterer als der schwule Tony, geradliniger, einen Tick eingeschränkter in den spielerischen Möglichkeiten. Dennoch liegt mir das Biker-Szenario mehr. **The Ballad of Gay Tony** dagegen hält mich dank der überzeichneten Figuren und der vollkommen übertriebenen Action am Rechner. Für 30 Euro können Sie hier nichts falsch machen.



KEILEREI | Zum Zeitvertreib der Lost-Gang zählen auch Bandenkriege. Meist jagen Sie dabei anderen Bikern auf dem Motorrad hinterher.



NACKT | Rockstar-Humor: Nach minutenlanger, nichts enthüllender Zwischensequenz rutscht die Kamera am Ende doch noch einige Zentimeter tiefer.



BIKER-BLUES | Den Anfang machen die Verlorenen und Verdammten. Als Johnny holen wir unseren alten Boss Billy aus dem Drogenentzug ab. Danach geht es für die Biker nur noch bergab.



GEWALT | Krieg mit anderen Biker-Gangs gibt es häufig. Billy hetzt uns durch sein Verhalten immer neue Feinde auf den Hals. Zwischendrin klauen wir mal eben einen Gefangenentransporter. Cool!



ROCKER-FINALE | Gegen Ende reißen alle Stricke. Die Lost-Gang rüstet kräftig auf und wir beenden diese Episode mit einer Action-Orgie der Extraklasse. Wir hatten Spaß, danke.



EPISODE 2 | Wir starten **The Ballad of Gay Tony**. Schnell wird klar: Tony hat viel zu erzählen und ist meist dafür verantwortlich, wenn irgendetwas schief geht. Ausputzen müssen wir.



Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City

Preis: Ca. € 30,-
Termin: 16. April 2010
Publisher: Rockstar Games

Entwickler: Rockstar North
(GTA: Vice City, GTA 4)
Genre: Action-Adventure

GRAFIK

Episodes from Liberty City nutzt dasselbe Grafikgerüst wie der große Bruder **GTA 4**. Dementsprechend hapert es ein wenig am Detailgrad: Viele Texturen sehen von Nahem einfach matschig aus. Auch einige Farbfilter wirken etwas überzogen. Dennoch wirkt die Grafik wie aus einem Guss, die Animationen der Spielfiguren und deren Inszenierung in den Zwischensequenzen sind schlicht fantastisch. Wenn Sie einen leistungsstarken PC haben, dürfen Sie die Grafik kräftig aufbohren und Liberty City so noch schöner machen.

SOUND

Hier kann, nein, muss man dem Spiel nur Bestnoten geben: Die Radiosender bieten für jeden Musikgeschmack etwas, Vehikel röhren ordentlich und Explosionen krachen, wie es sich gehört. Die deutsche Version ist untertitelt, die Sprachausgabe gibt es nur auf Englisch. Gut so, finden wir, denn die Sprecher machen durch die Bank einen fantastischen Job. Wenn Sie wollen, dürfen Sie während der Autofahrten auch Ihre eigene Musik von der Festplatte hören.

STEUERUNG

PC-Spieler haben's gut: Sie können nämlich ohne Probleme zwischen Gamepad oder Maus und Tastatur wählen, das Spiel unterstützt beides gleichermaßen. Womit Sie spielen, ist also Geschmackssache. In den teils heftigen Ballereien hilft die Präzision einer Maus ungemein, Fahreinlagen gestalten sich mit dem analogen Stick eines Gamepads einfacher. Natürlich können Sie jeden Tastenbefehl nach eigenem Gusto selbst belegen.

UMFANG

Mit beiden Episoden des Spiels sind Sie ewa 20 Stunden lang beschäftigt. Für **The Lost and Damned** benötigten wir gute acht Stunden, für **The Ballad of Gay Tony** etwa zehn. Wenn Sie alle Nebenaufgaben erledigen wollen, rechnen Sie noch ein paar Stunden drauf. **Episodes** ist ohne Hauptspiel lauffähig.

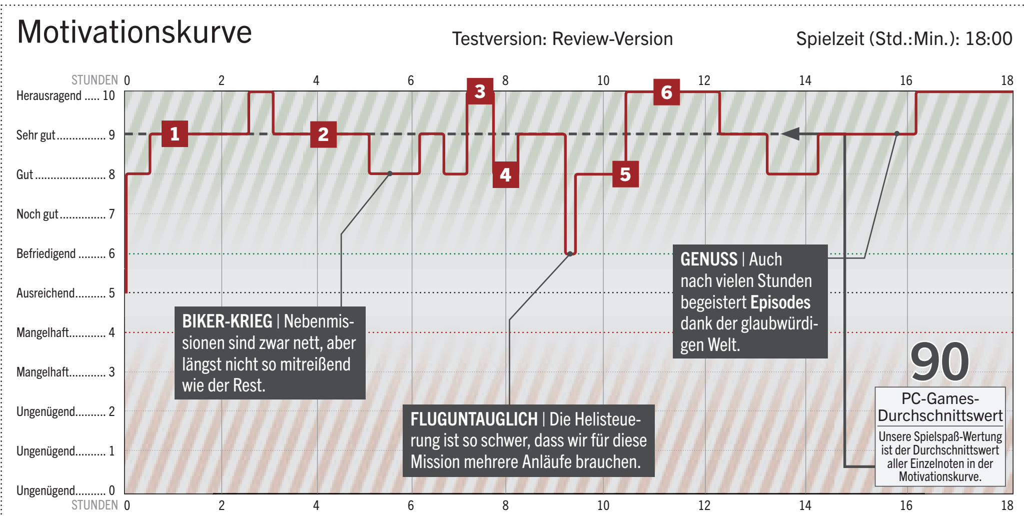
SPEICHERSYSTEM

Das Spiel benutzt das gleiche Speichersystem wie **GTA 4**. Das bedeutet, dass Sie in Ihrem Haus abspeichern dürfen, zusätzlich speichert das Spiel automatisch nach erledigten Missionen. Neu ist, dass nun auch während Missionen gespeichert wird. Ein Fortschritt zum Vorgänger!

SCHWIERIGKEITSGRAD

Einen einstellbaren Schwierigkeitsgrad gibt es in **Episodes** nicht. Beide Kapitel stellen Sie vor keine allzu großen Herausforderungen, **The Ballad of Gay Tony** erschien uns ein wenig knackiger als **The Lost and Damned**. Das mag an der gewöhnungsbedürftigen Helikoptersteuerung liegen.







5

HIMMELSSTÜRMER | Eine Mission treibt uns über die Dächer der Stadt. Das hat seine Gründe: Wir verfolgen einen Verräter und dürfen kurz danach den neuen Fallschirm ausprobieren.



6

DIEBSTAHL | **TBOGT** zeigt, wie verrückte Missionen aussehen müssen: Für Yusuf klauen wir einen Panzer, den wir vorher aus den Halteseilen eines Transporthubschraubers freischießen.

ALTERSFREIGABE



Episodes hat seinen Ab-18-Stempel absolut verdient. Hier wird geflucht, gemordet, gefoltert, beleidigt und geklaut. Oft gehen die Protagonisten nicht gerade zimperlich mit ihren Opfern um. Sexszenen gehören ebenfalls zum Repertoire.

SPRACHE

Wie beim Hauptspiel **GTA 4** liegt das Episodenpaket nur in englischer Sprache vor. Kein Wunder, wäre es doch viel zu aufwendig, das Spiel einzudeutschen. Dafür gibt es deutsche Untertitel, deren Übersetzung qualitativ schwankt.

MEHRSPIELER-MODI

Bis zu 32 Spieler tummeln sich online in Liberty City, einen LAN-Modus gibt es nicht. Ansonsten wartet typische **GTA**-Kost in Form von Deathmatch, Team-Deathmatch, Free Mode oder Race. Um spielen zu können, benötigen Sie einen gültigen Games-for-Windows-Live-Account!

HARDWARE

Details zu den Hardwareanforderungen und Tipps für ein bestmögliches Spielerlebnis auf Ihrer bestehenden Hardware entnehmen Sie bitte der Tuning-Seite im Anschluss an diesen Artikel.

KOPIERSCHUTZ

Episodes müssen Sie nach der Installation einmalig online aktivieren. Zudem benötigen Sie zwingend einen Games-for-Windows-Live-Account. Rockstars Social Club ist zwar dabei, aber nicht mehr zwingend nötig.

TEST-ABRECHNUNG

Wir spielten eine Review-Fassung von Rockstar. Dabei kam es zu keinerlei Abstürzen. Bugs waren extrem selten, nur ein paar Mal luden Texturen nicht richtig nach oder verschwammen vor unseren Augen.

Pro und Contra

- + Beide Geschichten strotzen vor Atmosphäre und Glaubwürdigkeit.
- + So gehört sich das: **Episodes** wurde sauber und ohne Fehler für den PC umgesetzt.
- + Überschneidungen mit anderen Geschichten aus dem **GTA**-Universum sorgen für jede Menge Aha-Erlebnisse.
- + Die Inszenierung und Darstellung der Charaktere ist Rockstar grandios gelungen.
- + Neue Radiosender, Motorräder, Autos, Waffen und Nebenbeschäftigungen lassen Liberty City beinahe aus allen Nähten platzen.
- + Den Entwicklern gelingt der Balance-Akt zwischen brutaler Realitätsnähe und überdrehtem Humor, der die Stadt und all seine Bewohner wie eine Realsatire wirken lässt.
- + Über 20 Stunden Spielzeit sind für ein vermeintlich kleines Episodenpaket mehr als ordentlich.
- + Die actionorientierten Missionen lassen praktisch nie Langeweile aufkommen. Langweilige Füllmissionen sind selten.
- − Die derbe Sprache und der krude Humor dürften nicht jedermanns Geschmack treffen.
- − Die kompromisslose Härte der Darsteller gipfelt ab und zu in moralisch fragwürdigen Aktionen, die der Spieler aber hinnehmen muss und nicht ändern kann.
- − Vergnügungsstätten aus dem Hauptspiel finden sich nicht in **Episodes**.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 90

Tuning: GTA – Episodes From Liberty City

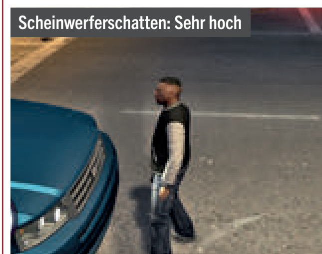
DETAILDISTANZ REDUZIEREN

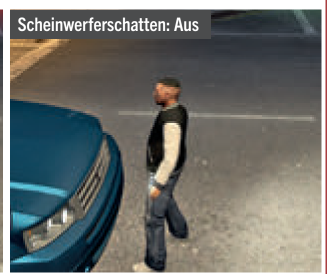




Beim Minimalwert werden entfernte Objekte mit weniger Details dagestellt (keine Feuerleiter, schlechte Beleuchtung der hinteren Häuser). Das fällt beim Fahren durch die Stadt kaum auf, erhöht aber die Leistung um bis zu 24 Prozent.

SCHEINWERFERSCHATTEN AUSSCHALTEN





Wirft die Spielfigur einen Schatten im Scheinwerferlicht, sieht das sehr realistisch aus, bedeutet aber zusätzliche Beleuchtungsberechnungen für Ihre Grafikkarte. Wer darauf verzichtet, kann die Performance um bis zu 19 Prozent steigern.

GTA 4: EPISODES FROM LIBERTY CITY TUNING-TIPPS*

Schalter und Einstellung	Tuning-Potenzial	Gewinn in Frames
Videomodus: 1.280 x 1.024 statt 1.680 x 1.050	10 Prozent	2 (21 auf 23 Fps)
Texturqualität: Niedrig statt Hoch	10 Prozent	2 (21 auf 23 Fps)
Reflexionsauflösung: Aus statt Sehr hoch	5 Prozent	1 (21 auf 22 Fps)
Qualität Schatten: Aus statt Sehr hoch**	24 Prozent	5 (21 auf 26 Fps)
Scheinwerferschatten: Aus statt Sehr hoch	19 Prozent	4 (21 auf 25 Fps)
Sichtdistanz: 1 statt 50	10 Prozent	2 (21 auf 23 Fps)
Detaildistanz: 1 statt 100	24 Prozent	5 (21 auf 26 Fps)
Fahrzeugdichte: 1 statt 100	19 Prozent	4 (21 auf 25 Fps)

* Gemessen mit Core 2 Duo E6600, Geforce GTS 250 (1 Gigabyte), 4 GiByte RAM, Vista 64 SP1
** Scheinwerferschatten werden automatisch deaktiviert

Von: Frank Stöwer

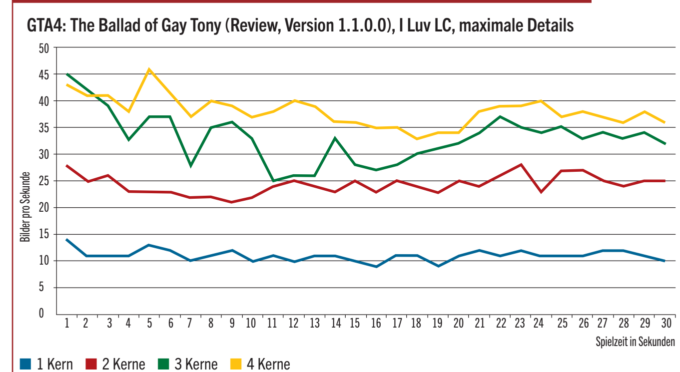
Ohne leistungsstarken Vierkerner machen Ihre Abenteuer in Liberty City keinen Spaß.

Auf die neuen **GTA 4**-Episoden mussten PC-Besitzer länger warten als Konsolenspieler und sie bringen nur wenige technische Änderungen und keine optischen Aufwertungen mit. Nach wie vor verrichten zwei Engines ihren Dienst in dem Titel: RAGE (Rockstar Advanced Game Engine) und Euphoria. Erstere, die eigentliche Spiel-Engine, stellt die Grafik, unter anderem die Beleuchtung, die Schatten sowie die Reflexionen dar. Die Euphoria-Engine (Natural Motion) kommt bei der Animation der Nichtspielcharaktere sowie dem Ragdoll-System zum Einsatz und berechnet beides in Echtzeit. Das Ergebnis: Wie schon **GTA 4** zwingen auch die zusätzlichen Episoden bei voller Detailstufe rechenstarke Prozessoren in die Knie.

Die RAGE-Engine nutzt jeden Prozessorkern für eine Steigerung der Performance. Bei unseren Prozessor-Benchmarks ist ein Core 2 Quad Q9650 beispielsweise 29 Prozent schneller (31 auf 40 Fps) als sein Zweikern-Pendant der Core 2 Duo E8400. Letztgenannter garantiert erst im Zusammenspiel mit der aktuell schnellsten Grafikkarte, der Geforce GTX 480, ein annähernd ruckelfreies Spielvergnügen mit höchstmöglicher Detailpracht. Das technische Fundament von Rockstar North ist sogar in der Lage, mehr als vier Kerne gewinnbringend zu nutzen. Das beweist Intels neuer Sechskerner, der Core i7-980X (6x 3,33 GHz), der die Gesamtleistung im Vergleich mit dem C2Q Q9650 noch einmal um 47 Prozent (40 auf 61 Fps) ansteigen lässt.

Obwohl die Grafikkarte die Gesamtleistung weniger beeinflusst, sollte mindestens eine Geforce GTX 260-16/GTX 275 oder Radeon HD 4890/5830 in Ihrem PC stecken. Da sich Kantenglättung nach wie vor nicht einschalten lässt, sind Sie mit einem Modell der oberen Mittelklasse gut gerüstet. Wichtig ist, dass der 3D-Beschleuniger über mindestens 896, besser noch 1.024 Megabyte Grafikspeicher verfügt, da die Engine die Einstellung der Grafikoptionen an die Menge an vorhandenem VRAM koppelt. Mit einem Trick lässt sich diese Beschränkung jedoch umgehen: Laden Sie die Datei commandline.txt unter www.pcgameshardware.de (BONUSCODE: 275N) herunter, entpacken Sie diese und kopieren Sie sie in das Installationsverzeichnis, in dem sich auch die EFLC.exe-Datei befindet. Anschließend öffnen Sie die Textdatei und tragen unter -availablevidmem 3.0 bei einer Karte mit 512 MB, 1.67 bei einem Modell mit 896 MB oder 1.5 bei einer 1.024-MB-Grafikkarte ein. ❑

KERNSKALIERUNG: JE HÖHER DER TAKT, DESTO BESSER DIE GESAMTLEISTUNG

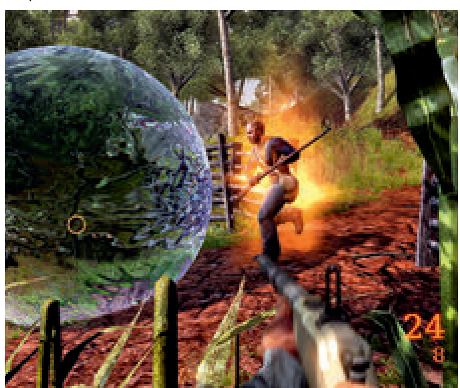


System: C2E QX9650, Geforce GTX 285, 2x 2 GiByte DDR2-1066; Vista x64 SP2, Geforce 197.13, 1.680 x 1.050, kein FSAA, 16:1 AF, maximale Details **Bemerkung:** Mit einem Einkerner ist **Episodes from Liberty City** nicht spielbar. Selbst ein Zweikerner liegt noch unterhalb der 30-Fps-Grenze. Erst der Dreikerner ermöglicht spielbare Bildwiederholraten.



▲ **LICHTGESTALTEN** | Gegner, die blau leuchten, dürfen Sie nicht erledigen. Vielmehr „retten" Sie die schimmernden Gesellen mithilfe von speziellen Granaten, sogenannten „Chaser".

▼ **TAXI NACH HAUSE** | Durch solche blauen Blasen reisen die Agenten in **Darkest of Days** durch die Zeit. Golden leuchtende Zielpersonen müssen Sie beschützen.





ZEITLOS | Mit der Zukunftswaffe gegen römische Legionäre – **Darkest of Days** setzt nicht auf Realismus.

Darkest of Days

Von: Christian Schlütter

Gefangen in der Zeitschleife: Das Erstlingswerk von Phantom EFX verschenkt Chancen am laufenden Band.

Dass bei Zeitreisen eine Menge schiefgehen kann, wusste schon Marty McFly aus **Zurück in die Zukunft**. Dass aber auch bei Spielen über Zeitreisen eine Menge schiefgehen kann, beweist uns jetzt **Darkest of Days**. Das erste Spiel des amerikanischen Studios Phantom EFX hat viele gute Ideen, scheitert aber an einer schrecklichen spielerischen Umsetzung.

Die Geschichte beginnt in der Schlacht am Little Bighorn. Kurz bevor Ihnen die Indianer den Skalp abrasieren, öffnet sich vor Ihnen eine bläuliche Blase und ein Agent der Zeitreise-Firma Kronotek entführt Sie in die Zukunft. Dort erfahren Sie, dass Kronotek Menschen, die bei Katastrophen oder in Kriegen verschollen sind, ausfindig macht und dann als Agenten ausbildet, um die Zeitströme zu überwachen. Als solch eine Karteileiche der Geschichte reisen Sie nun kreuz und quer durch die Zeit, um Dr. Koell, den verschwundenen Gründer von Kronotek, aufzuspüren.

Darkest of Days schickt Sie dabei durch den Ersten und Zweiten Weltkrieg, den Amerikanischen Bürgerkrieg und sogar bis in das antike Pompeji, das gerade von einem Vulkanausbruch überrascht wird. An originellen Szenarien fehlt es dem Titel also nicht.

Aus Szenen, die durch geschichtliche Ereignisse eine besondere Intensität haben könnten, holt das Spiel aber zu wenig heraus. So werden Sie im Zweiten Weltkrieg von Nazis gefangen genommen und in ein Konzentrationslager gebracht. In bedrückender Stimmung wandern Sie ohne Waffen und von Wärtern gepeinigt in die Haftbaracken. In nur wenigen Minuten aber ist diese intensive emotionale Szene vorbei und **Darkest of Days** verfällt wieder in tumbes Action-Geballer – eine echte Schande!

Phantoms Titel trägt neben den ungewöhnlichen Settings vor allem seine Waffenmodelle als Prestigeobjekte vor sich her. In jeder Epoche bekommen Sie zeitgemäße Schießeisen in die Hand gedrückt. So ziehen Sie im Amerikanischen Bürgerkrieg mit Springfield-Muskete oder Henry-Gewehr in die Schlacht. Gleichzeitig haben die Entwickler das Nachladesystem einiger Konsolen-Shooter übernommen: Ist das Magazin leer, schließt sich langsam ein Kreis in der Mitte des Bildschirms. Führen Sie im richtigen Moment einen Klick aus, beendet Ihr Charakter den Nachladevorgang schneller. Verpassen Sie den Zeitpunkt, blockiert die Waffe für eine Weile. Problem dabei: Bei den altertümlichen Ein-Schuss-Waffen wiederholt sich das Spielchen zu oft und dauert quälend lange, bei den modernen Waffen hingegen ist der Countdown so schnell abgelaufen, dass Sie den Bonus-Punkt fast immer verpassen.

Allgemein fehlt dem Titel ein ordentliches Waffengefühl. Sie wissen nie genau, wie durchschlagskräftig Ihr Schießwerkzeug gerade ist – da hilft auch das notdürftig angeflanschte Upgrade-System nicht. Noch schlimmer wird es in Szenen,

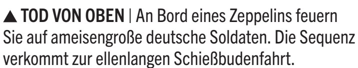




▲ **HISTORISCHES** | Im Zweiten Weltkrieg werden Sie gefangen genommen und in ein Konzentrationslager gebracht. Was bedrückend sein könnte, geht alsbald wieder in eine wilde Knallerei über.

◀ **GEFECHT** | Werden Sie getroffen, färbt sich der Bildschirm nach und nach rot. Der Ring in der Mitte ist übrigens der Nachladebalken. Klicken Sie im richtigen Moment, lädt Ihr Charakter schneller nach.





▲ **TOD VON OBEN** | An Bord eines Zeppelins feuern Sie auf ameisengroße deutsche Soldaten. Die Sequenz verkommt zur ellenlangen Schießbudenfahrt.

▶ **FINALE** | Gegen Ende hin zieht der Schwierigkeitsgrad deutlich an. Im antiken Pompeji treten Sie gegen futuristische Widersacher an.



in denen Ihnen die Entwickler futuristische Wummen in die Hand drücken, um mit der überlegenen Feuerkraft Unmengen an technologisch rückständigen Feinden niederzustrecken. Das ist unpassend, gerade weil der Titel Ihnen ansonsten immer ans Herz legt, nicht zu sehr in die Geschichte einzugreifen.

So finden Sie auf den Schlachtfeldern zum Beispiel immer wieder bläulich leuchtende Feinde. In der Logik des Spiels sind das besonders wichtige Personen, die Sie nicht erledigen dürfen, um den Lauf der Geschichte beizubehalten. Also werfen Sie sogenannte Chaser auf die Blaumänner und schalten sie so aus. Erschießt aber ein NPC die besagten VIPs, stört das den Zeitfluss überhaupt nicht!

Technisch hinterlässt der Titel einen gemischten Eindruck. An vielen Stellen sind gerade Natur- und Wasserdarstellungen gelungen. Auch die Gesichter der Hauptcharaktere glänzen mit Details. Oftmals sind aber zum Beispiel Bodentexturen extrem matschig. Außerdem gaukelt Ihnen das Leveldesign mit großen Feldern und Massenschlachten mehr Freiheit vor, als es Ihnen wirklich lässt. Meistens sind die Levels schlauchartig, verzeihen keinen Tritt außerhalb der Route, was gerade angesichts der nur per Knopfdruck aufrufbaren Karte und der erbarmungslos starren Kollisionsabfrage nervt.

Auflockernde Elemente wie Verfolgungsjagden, das Bedienen von Geschützen oder der Flug in einem Zeppelin werden zudem so in die Länge gezogen, dass sie bald schon lächerlich wirken.

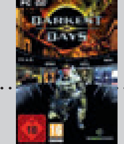
Übrigens wurden nur die Texte eingedeutscht, die mittelmäßige Sprachausgabe bleibt leider weiterhin in Englisch. ❑

MEINE MEINUNG | *Christian Schlütter*

„Verschenktes Potenzial und Gameplay-Fehler an allen Ecken. Schade um die coole Idee!"

Ach, Mensch! Ich verfolge das Projekt **Darkest of Days** schon seit seiner Ankündigung und hatte mich bereits sehr auf den verqueren Zeitreise-Shooter gefreut. Und jetzt stellt sich heraus, dass die Unerfahrenheit des Entwicklerstudios gerade bezüglich des Gameplays offensichtlich ist. Immer wieder ärgern Sie sich über blöd gesetzte Levelgrenzen, unüberwindbare Hügel, das nervige Nachladesystem oder ungenaue Zielangaben. Die Story weist zudem immer wieder Logikfehler auf. Ich soll den Lauf der Geschichte nicht ändern, ballere mich dann aber mit einem Energiegewehr durchs antike Pompeji? Zumindest lässt das Ende auf einen Nachfolger hoffen, bei dem Phantom EFX vieles besser machen muss.

DARKEST OF DAYS



Ca. € 40,-
26. Februar 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Phantom EFX
Publisher: The Games Company
Sprache: Deutsch (Texte), Englisch (Sprachausgabe)
Kopierschutz: Einfache DVD-Abfrage

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Während Bodentexturen sehr matschig ausfallen, sind die Gesichter von Charakteren gut gestaltet. Wasser- und Lichteffekte sehen zudem erstaunlich gut aus.
Sound: Mittelmäßige, englische Sprachausgabe, düdelige Musik
Steuerung: Nervige Tastenbelegung zum Waffen-Wechseln; sonst okay

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

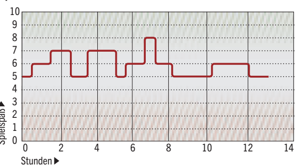
Minimum: P4 mit 3 GHz/Athlon 64 3000+, Geforce 8800 GS/Radeon HD 3850, 2 Gigabyte RAM
Empfehlenswert: Core 2 Duo E8400/ Athlon II X2 250, Geforce 9800 GTX+ oder GTS 250/RADEON HD 4870 (1 GB), 3 Gigabyte RAM (XP)/ 4 Gigabyte RAM (Windows Vista/7)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Darkest of Days zeigt teils drastische Exekutionsszenen. Auch die Waffen verursachen an Feindkörpern verheerenden Schaden. Den Krieg stellt das Spiel als eine riesige Menschenvernichtungsmaschinerie dar.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review-Version 105
Spielzeit (Std.:Min.): 13:00



Wir testeten die Review-Version 105, die uns Publisher The Games Company zur Verfügung stellte und die mit der Verkaufsversion identisch ist. Abstürze traten nicht auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Unverbrauchte Spielumgebungen
- ➕ Gute Natur- und Wasserdarstellung, detailreiche Gesichter
- ➖ Schlechtes, schlauchartiges Leveldesign
- ➖ Nerviges Nachladesystem
- ➖ Schlechtes Waffengefühl
- ➖ Viele verschenkte Chancen
- ➖ Matschige Bodentexturen
- ➖ Eintöniges Gameplay
- ➖ Grobe Logikfehler in Story und Spielsystem

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **59**

Von: Christoph Schuster

Für eine Handvoll Dollar pflastern Leichen unseren Weg – doch reicht das für zwei glorreiche Halunken?



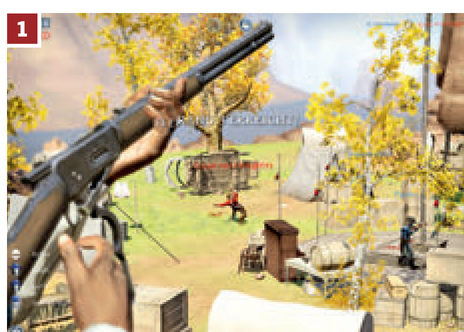
SCHNELLER ALS SEIN SCHATTEN | Per Spezialfähigkeit entlädt der Revolverheld fix seine restlichen Kugeln in den Gegner – dieser hat keine Chance!

Lead & Gold: Gangs of the Wild West

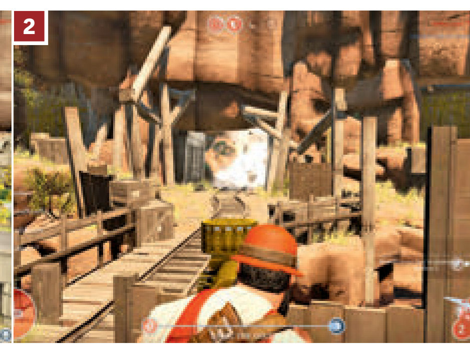
Eigentlich waren sie schon abgeschrieben. Als Teil des schwedischen Entwicklers Grin zeichneten sie für die schwache Lizenz-Umsetzung zu **Terminator: Salvation** verantwortlich, kurz darauf wurde Grin dichtgemacht. Doch die Jungs ließen sich nicht unterkriegen und machten sich mit ihrem Studio Fatshark an die Arbeit. Das Ergebnis dieser Anstrengungen entführt den Spieler in die rauen Gefilde des Wilden Westens zur Zeit der Goldgräber. **Lead & Gold** bietet allerdings keine epische Geschichte wie zuletzt das hervorragende **Call of Juarez 2**, sondern versteht sich als reiner Mehrspieler-Shooter, ähnlich der ebenfalls aus Schweden stammenden **Battlefield**-Reihe.

Von diesem großen Vorbild erbte der Titel unter anderem das Klassensystem. Vor jedem Neueinstieg wählen Sie aus vier Klassen: dem Revolverhelden, der Trapperin, dem Hilfssheriff und dem Sprengmeister. Ersterer lässt in bester Clint-Eastwood-Manier den Lauf seines Revolvers glühen und eignet sich damit perfekt für den Nahkampf. Das direkte Gegenteil ist die Trapperin: Als klassischer Jäger stellen Sie in deren Rolle Bärenfallen auf und legen sich mit einem Scharfschützengewehr auf die Lauer. Weit weniger filigran geht der Sprengmeister zur Sache: Per Schrotflinte pumpt er Feinde auf kurze Distanz aus den Socken und wirft zudem mit Dynamit um sich. Der Hilfssheriff schließlich komplettiert das Quartett und erweist sich mit seinem Repetiergewehr auf mittlere Distanz als die beste Wahl. Die vier Klassen spielen sich recht unterschiedlich und wirken dennoch gut ausbalanciert. Falls Sie einen Medizinmann vermissen: Der ist nicht nötig, jeder Spieler kann auf dem Schlachtfeld gestürzten Kameraden wieder auf die Beine helfen. Damit wären die Weichen für ein feines Multiplayer-Vergnügen gestellt.

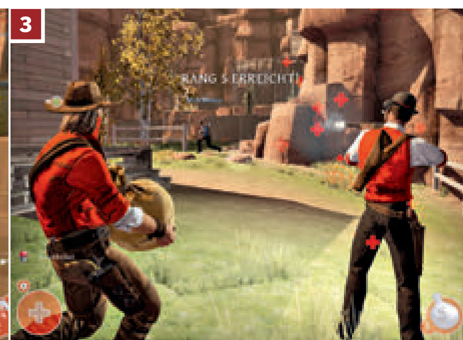
Die Karten und Spielmodi stehen dem ebenfalls nicht im Wege. Neben traditionellen Mehrspieler-Vertretern wie Eroberung und Deathmatch warten einige auf das Western-Setting abgestimmte Varianten auf Sie. Als Glanzstück sticht der Raubüberfall hervor: Hier muss



1 **ADLERAUGE** | Aufgrund der geringen Feuerrate sollten Sie als Sheriff und Trapperin Feinde tunlichst aus der Distanz ausschalten.



2 **KABUMM!** | Bevor wir uns das siegbringende Gold schnappen können, muss sich unser Team den Weg zum gegnerischen Lager freisprengen.

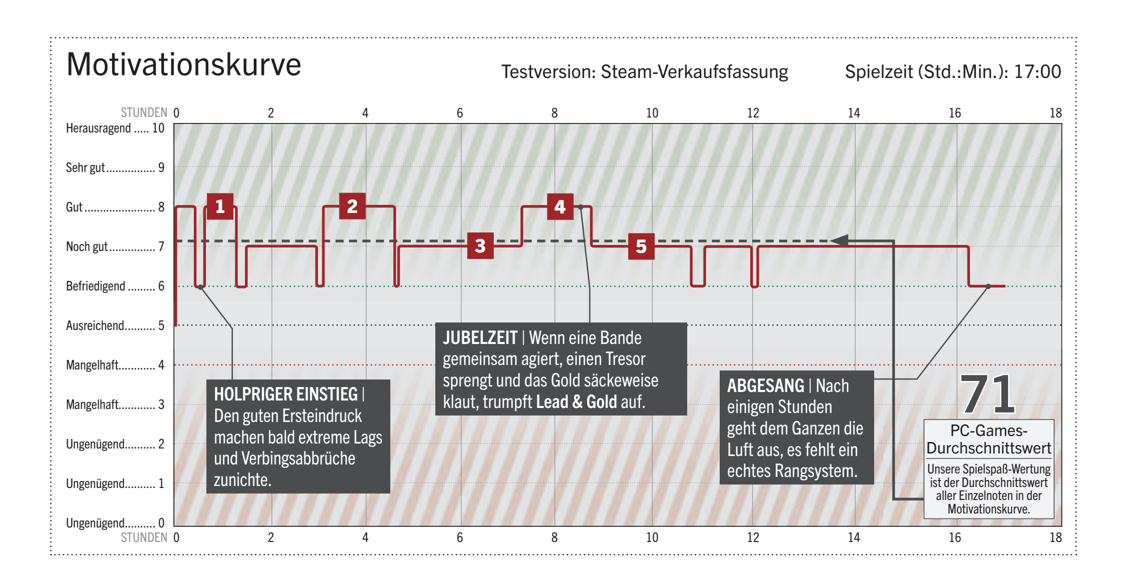


3 **SCHUTZENGEL** | Während wir (links) einen Goldsack in Sicherheit schleppen, gibt uns unser Koop-Partner Feuerschutz.

MEINE MEINUNG | *Christoph Schuster*

„Spiel mir das Lied vom Tod!"

Ich mag Western – sowohl mit Nachos vom Sofa aus als auch mit Maus und Tastatur mitten im Geschehen. Ergo punktete **Lead & Gold** mit seiner dichten Wildwestatmosphäre vom Start weg bei mir. An den flotten Gefechten gibt es kaum etwas auszusetzen und wenn die Entwickler die Verbindungsprobleme noch mittels dedizierter Server in den Griff kriegen, dann wartet hier ein wirklich rundes Produkt. Das reicht jedoch heutzutage nicht mehr. Infinity Ward und Dice haben das Genre extrem geprägt und bieten mit ihren Titeln dutzende Stunden Spielspaß. **Lead & Gold** verliert mangels echten Rangsystems hingegen schnell an Reiz, weswegen ich auf lange Sicht meine Spaghetti weiter ohne Western genießen muss.

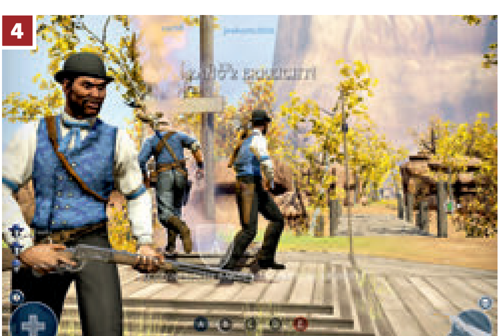


eine Fraktion einen Goldschatz verteidigen, während die andere Bande sich zuerst per TNT den Weg zum Tresor freisprengt und anschließend versucht, möglichst viele Goldsäcke unter feindlichem Feuer hinauszutragen. Gespielt werden grundsätzlich zwei Runden, jede Seite verkörpert also einmal Angreifer und einmal Verteidiger. Die guten Karten tun ein Übriges, um gelungene Wildweststimmung aufkommen zu lassen. Eine feine Sache.

Ähnlich gelungen kommt die große Neuerung, das Alleinstellungsmerkmal von **Lead & Gold**, daher: die Synergien. Diese sollen die Spielerschaft dazu anhalten, gemeinsam zu agieren. In unmittelbarer Nähe anderer Mitstreiter bekommen Sie nämlich Boni zugesprochen, die sich je nach Klasse anders auswirken. Wer nicht als einsamer Wolf loszieht, sondern an der Seite von Sprengmeistern Richtung Feind marschiert, erleidet beispielsweise weniger Schaden pro Treffer, während begleitende Revolverhelden Ihre Zielgenauigkeit erhöhen. Eine nette Idee, die in den flotten Gefechten kaum bewusst zum Einsatz kommt, aber durchaus Potenzial besitzt.

Ebenjenes besäße auch das Rangsystem. Für gelungene Aktionen belohnt Sie **Lead & Gold** mit Erfahrungspunkten, in der Folge steigen Sie im Level auf. So weit, so bewährt aus **Battlefield** und Co. Anno 2010 darf dieser Motivationsfaktor in keinem Online-Titel fehlen. Die Entwickler begingen allerdings den Fehler, Stufenaufstiege nicht permanent zu machen. Sie fangen also in jeder neuen Partie wieder bei null an. Das erleichtert Neulingen zwar den Einstieg, lässt aber zugleich echte Langzeitmotivation vermissen. Diese bieten bestenfalls die freispielbaren Erfolge.

Schade, denn mit einem motivierenden Rangsystem hätte **Lead & Gold** einen noch besseren Eindruck hinterlassen. Darüber hinaus stört nur die geringe Spielerzahl: Bei maximal zehn Kombattanten wirken einige Karten etwas verlassen. Für gerade mal 15 Euro können Sie allerdings guten Gewissens den virtuellen John Wayne mimen. ❑

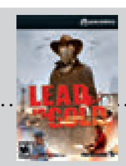


GRINSEKATZE | Wir haben im Eroberungsmodus einen Flaggenpunkt gesichert, was unserem Alter Ego ein breites Grinsen entlockt.



IN DER FALLE | Ein Gegner ist in unsere Bärenfalle getreten. Während er sich verzweifelt zu befreien versucht, kann unsere Trapperin in aller Ruhe zielen.

LEAD & GOLD: GANGS OF THE WILD WEST



Ca. € 15,-
8. April 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Mehrspieler-Shooter
Entwickler: Fatshark
Publisher: Paradox Interactive
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Steam

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die Technik kann nicht mit der aktuellen Genrespitze in Form von Modern Warfare und Bad Company 2 mithalten, sieht aber dennoch ordentlich aus und sorgt für stimmige Western-Atmosphäre.
Sound: Ein Pluspunkt – die Schießeisen klingen authentisch, die Musikuntermalung schallt in bester Morricone-Manier aus den Boxen.
Steuerung: Orientiert sich am Genre-Standard und funktioniert dementsprechend einwandfrei.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Ein Koop-Modus für zwei Spieler, Trainings-Modus, fünf weitere Modi (Eroberung, Raubüberfall, Deathmatch, Pulverfass und Gier)
Zahl der Spieler: 1-10

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo 2,4 GHz/Athlon X2 2,6 GHz; 2 GB RAM; Windows XP/Vista/7

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Der Wilde Westen ist kein Ponyhof! Ihre Spielziele beinhalten Raub und Mord, bei Treffern spritzt Blut und Gewalt wird zwar nicht glorifiziert, ist aber dennoch Mittel zum Zweck.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Das Spiel als solches funktionierte fehlerfrei. Allerdings waren zum Testzeitpunkt noch keine dedizierten Server online, dementsprechend gehörten Verbindungsabbrüche und heftige Lags bis zur Unspielbarkeit zum Testalltag. Ein Update soll dieses Problem beheben.

PRO UND CONTRA

- ➕ Relativ frisches Setting
- ➕ Gute Wildwestatmosphäre
- ➕ Klassen spielen sich unterschiedlich
- ➕ Zusammenspiel wird durch Synergien belohnt
- ➕ Flotte, anspruchsvolle Karten
- ➕ Relativ leichter Spieleinstieg
- ➕ Bietet Erfolge (Achievements)
- ➖ Ränge nicht permanent
- ➖ Maximal 10 Spieler – zu wenig!
- ➖ Keine Ducken-Funktion
- ➖ Derzeit noch leere Server
- ➖ Aktuell noch aufgrund von Lags teilweise unspielbar – dedizierte Server sollen jedoch per Update folgen.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **71**



▲ **SCHRECKEN** | Als die Protagonistin Anna eine Tür öffnet, saust plötzlich eine Kugel nur knapp an ihrem Kopf vorbei und durchbohrt die Wand. Das hätte ins Auge gehen können!

▼ **FRAUENGESCHICHTEN** | Außer Anna steuert der Spieler auch das kleine Mädchen Fiona, das vor langer Zeit auf diesem Schiff offenbar gegen seinen Willen festgehalten wurde.

IN TRANCE | Lex' Sinne sind durch seine Verletzung benebelt. Deshalb feuert er versehentlich auf Anna.

Black Sails: Das Geisterschiff

Von: Alexander Frank

Das brandneue Adventure von den Ankh-Machern ist deutlich düsterer als erwartet. Ob es auch gut ist, das verrät unser Test.

Glück im Unglück: Als das Schiff untergeht, mit dem die Passagiere Anna und Lex den Atlantik überqueren wollten, retten sich die beiden auf ein zufällig in der Nähe treibendes Segelschiff und schaffen es irgendwie in die Kapitänskajüte. Unglück im Glück: Das gute Stück scheint verlassen zu sein, denn der Kapitän und dessen Mannschaft sind augenscheinlich nicht an Bord. Deshalb müssen es Anna und Lex ohne Hilfe der Seeleute zum sicheren Festland schaffen.

Nach dem kurzen, aus nicht-animierten Zeichnungen bestehenden Intro steuert der Spieler die Journalistin Anna. Ihren Begleiter Lex, den Anna auf dem Passagierschiff ursprünglich nicht gesehen hat, lernt sie erst durch die gemeinsame Rettung kennen. Der Kerl macht einen unsympathischen Eindruck. Gleich zu Beginn schnüffelt er in der Kabine herum, als wäre es seine eigene. Außerdem erzählt er nichts über sich und weist Nachfragen und Hilfeaufforderungen von Anna ziemlich schroff zurück. Deshalb erkundet der Spieler die geräumige Kabine allein. Die Steuerung ist Adventure-typisch: Anna folgt den Mausklicks durch klar abgegrenzte Areale, die Kamera-Ansicht ist dabei stets vorgegeben.

Findet die Journalistin einen Gegenstand, steckt sie diesen in ihr Inventar (auch wenn er noch so groß ist), um ihn später mit anderen Gegenständen oder mit interaktiven Stellen zu kombinieren. Ein Beispiel: Um die verschlossene Kajütentür aufzukriegen, verbindet Anna das Seil eines (vorher zusammengebastelten) Ankers mit dem Türschloss, öffnet das Kajütenfenster und wirft den Anker hinaus. Kurze Zeit später spannt sich das Seil und reißt so die Tür auf. Voilà!

Doch bevor die Reporterin die Kajüte verlassen kann, entbrennt zwischen Lex und ihr ein Streit, in dessen Verlauf Lex von einer Ladung herabstürzender Frachtkisten schwer verletzt wird. Deshalb muss Anna sich zuerst um die Wunde kümmern und für Lex Desinfektions- und Verbandsmaterial besorgen. Doch wo soll sie auf dem verlassenen Schiff danach suchen? … Zum Glück kann der Spieler mit einem Tastendruck sämtliche interaktiven Elemente der Szene (sogenannte „Hotspots") einblenden.

Sollten Sie Black Sails selbst spielen, werden Sie feststellen, dass die soeben beschriebenen Szenen ziemlich am Anfang des Abenteuers über den Monitor flimmern. Wir wollen bewusst möglichst wenig über die spätere Handlung verraten, denn das Adventure des Frankfurter Entwicklers Deck 13 (**Ankh, Jack Keane, Venetica**) präsentiert sich ohnehin sehr, sehr kurz. Unerfahrene Spieler werden das Rätsel des Geisterschiffs

MEINE MEINUNG | *Alexander Frank*

„Sehr kurzes, aber überraschend gutes Adventure, das mir die Kinnlade runterklappen ließ.“

Ich war etwas voreingenommen, nachdem ich erfahren habe, dass das Spiel für nur 30 Euro in den Handel kommen soll. Dass es mich emotional so mitreißt, hätte ich nicht gedacht. Ich war zwar schon nach dreieinhalb Stunden durch, musste aber noch zwei Tage daran denken. So etwas beobachte ich bei mir nur, wenn ich einen ergreifenden Film gesehen habe. **Black Sails** kann man damit durchaus vergleichen. Es konzentriert sich weniger auf die Rätsel (die sind oft viel zu leicht) als auf die Geschichte um das Geisterschiff. Und zwar nicht auf eine, die aus ständigen Schockeffekten besteht. Meine Empfehlung: Wenn Sie auch nur irgendwas mit Adventures anfangen können, dann spielen Sie dieses durch.



LIES MICH! | Anna findet Briefe und Tagebuchseiten der ehemaligen Besatzung. Doof: alle in derselben Handschrift.

BRANDOPFER | Vor diesem hübsch gezeichneten Ofen entdeckt Anna mehrere Häufchen Asche. Sie hat schon eine Vermutung, von wem die Asche stammen könnte.

DOKTORSPIELCHEN | Um dem Weißkittel zu entkommen, spritzt ihm Fiona Ethanol in die Augen, woraufhin der Doc eine Zeit lang nichts sehen kann.

AUFGEBROCHEN | Anna untersucht den Schreibtisch des Kapitäns. Die verschlossene Schublade öffnet sie mit einem improvisierten Schlüssel.

nach maximal fünf Stunden lösen, Adventure-Profis benötigen noch weniger. Das liegt unter anderem an dem sehr kompakten Szenario. Das Schiff verfügt nur über wenige betretbare Bereiche. Bereits nach einer Stunde haben Sie die meisten Räumlichkeiten gesehen.

Dafür punktet **Black Sails** mit seiner Geschichte und Atmosphäre. Dunkelheit, knarzende Türen, seltsame Geräusche – vor allem die Akustik erzeugt eine bedrohliche Spannung. Anna findet auch Tagebucheinträge der ehemaligen Besatzung. So kann sie sich nach und nach ausmalen, was hier mal vor Jahren passiert ist. So viel sei verraten: Das, was am Ende herauskommt, hätten wohl die wenigsten Spieler erwartet.

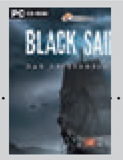
Zwischendrin steuern Sie ein kleines Mädchen namens Fiona, das schon in den Tagebucheinträgen Erwähnung findet. Offenbar handelt es sich bei Fionas Szenen um Rückblenden, die Anna zunächst nicht einordnen kann. Doch je weiter die Handlung voranschreitet, desto fester packt den Spieler ein ungutes Gefühl – bis das Ganze in einem ergreifenden Finale gipfelt. Jenes Finale berührte uns, weil es mit unseren Gefühlen spielte und uns zum Nachdenken zwang. Und weil es in dieser Form wohl noch in keinem Computerspiel vorkam.

Die Schwierigkeit der Rätsel variiert von „einfach“ bis „mittelschwer“. Lediglich an einer Stelle kamen wir nicht weiter und – Asche auf unser Haupt! – mussten in der Komplettlösung nachsehen. Ansonsten kommen auch Einsteiger gut zurecht. Alle Aufgaben beziehungsweise deren Lösungen sind weitgehend logisch. An manchen Stellen bereitete uns aber die Steuerung Probleme, weil man bestimmte Hotspots sehr genau klicken muss. Ebenso war es hin und wieder schwierig, Anna dahin zu bewegen, wo wir sie hinlotsen wollten, weil sie einfach eine andere Route zum Zielort nahm.

Man merkt an der Kürze des Spiels und an dessen Grafik, dass dem Entwickler Deck 13 kein besonders hohes Budget zur Verfügung stand. Die Figuren wirken etwas kantig, die Umgebung detailarm. Vielleicht ist das Abenteuer auch deshalb so kurz. Es sei aber auch nicht das Ziel der Frankfurter gewesen, aus **Black Sails** ein riesiges Vollpreisspiel zu machen, erklärte uns Creative Director Jan Klose. Vielmehr sei der Titel die Verwirklichung eines seit den **Ankh**-Zeiten in den Schreibtischschubladen verschwundenen Projektes. Gelungen ist die Verwirklichung trotz genannter Kritikpunkte allemal: Für knapp 30 Euro bekommt man ein zwar kurzes, aber dafür spannendes Abenteuer mit einer schaurig-schönen Geschichte. ❑

BLACK SAILS: DAS GEISTERSCHIFF

Ca. € 30,-
22. April 2010



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Deck 13
Publisher: Astragon
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Klassische Abfrage der Original-Disc im Laufwerk

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Man merkt der verwendeten Version der OGRE-Engine ihr Alter an. Nichtsdestotrotz bewiesen die Entwickler Liebe zum Detail.
Sound: Dank professioneller Synchronsprecher präsentiert sich die Sprachausgabe fast durchgängig auf einem hohen Niveau.
Steuerung: Gut, auch wenn man an manchen Stellen die Maus fast schon pixelgenau bewegen muss, um das eine oder andere interaktive Objekt zu erwischen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

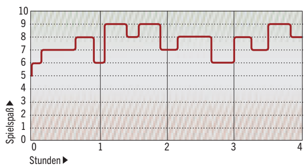
Minimum: 1,5 GHz, 512 MB RAM, 128-MB-Grafikkarte, 500 MB HD, Windows XP SP2
Empfehlenswert: 2,0 GHz, 1 GB RAM, 256-MB-Grafikkarte

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Die Handlung (und vor allem das Ende des Spiels) ist zwar auch für Erwachsene schwer verdaulich, explizite Gewalt kommt jedoch nicht vor. **Black Sails** besteht vielmehr aus subtilen Andeutungen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: v1.0 (Gold-Master)
Spielzeit (Std.:Min.): 4:00



Wir stellten beim zweimaligen Durchspielen keine Probleme fest – weder Abstürze noch Programmfehler. An manchen Stellen gab es aber kleine optische Ungereimtheiten.

PRO UND CONTRA

- ➕ Düstere Geschichte mit einem ergreifenden Finale
- ➕ Interessante Hauptcharaktere
- ➕ Komfortable Bedienung (schnelle Bewegung, Hotspot-Anzeige, einfaches Inventar)
- ➖ Lediglich ein Ort des Geschehens und eine sehr kurze Spielzeit
- ➖ Teils zu anspruchslose Rätsel
- ➖ Wenig Interaktion, da nur wenige Charaktere eine Rolle spielen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **77**

Von: Wolfgang Fischer

Italo-Konkurrenz für Resi, Silent Hill und Konsorten.



▲ GESPENSTISCHES DUELL | Eine typische Kampfszene. Ein Geist greift den Helden an und trifft ihn, was man an den Blutspritzern erkennt.

◀ SCHLUSSPUNKT | Der Metzger (am Boden) erwartet Sie gleich zu Beginn des zweiten Abschnitts. Er hält viel aus, ist aber weitgehend ungefährlich.

I'm not alone

Wenn ein Hersteller sein Spiel auf der Packung vollmundig als den „Horror-Schocker des Jahres" anpreist, ist die Erwartungshaltung sehr hoch. Oder die Zweifel groß, wenn man bedenkt, dass es um den betreffenden Titel nach der ersten Ankündigung plötzlich sehr still war und das Spiel dann urplötzlich im Laden stand.

Im Survival-Horror-Spiel des italienischen Entwicklerstudios Pixel Revolution erforschen Sie als Medium und Hobby-Exorzist Patrick Weber ein altes Spuk-Anwesen, in dem ein verrückt gewordener Musiker arme Dörfler im Dutzend gemeuchelt hat. Nach dem unspektakulären Intro wenden Sie auch gleich die einzige paranormale Fähigkeit des Helden an. Wenn Sie die Taste Q drücken, wechseln Sie in die Dämonenwelt, die überraschenderweise exakt gleich aussieht, außer dass Sie nun Gespenster sehen und diese bekämpfen dürfen.

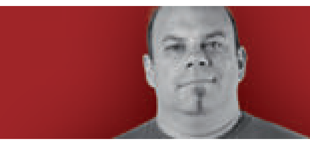
Dummerweise sind Sie zu Beginn noch nicht in der Lage, sich zu verteidigen. Erst kurz nach dem ersten Zusammenprall mit der Geisterwelt erhalten Sie die ersten Waffen im Spiel: zwei Dolche, von denen jeder eine bestimmte Funktion hat. Attackieren Sie mit der linken Maustaste (mit dem linken Dolch), fügen Sie Gegnern Schaden zu und heilen sich zugleich selbst. Ein Angriff mit rechts nährt die Paranoia-Anzeige, die Ihnen schnellere Bewegungen und präzisere Angriffe ermöglicht. Zumindest in der Theorie, denn die Kämpfe sind entweder anspruchslos oder verkommen aufgrund der trägen Steuerung und der unterirdischen Grafik-Performance zu nervigen, ruckeligen Geduldsspielen. Etwas später erhalten Sie dann die zweite Waffenart: eine Armbrust, die Fernkampf ermöglicht, aber ansonsten genauso funktioniert wie die Dolche. Mehr Waffen gibt es in **I'm not alone** nicht.

An bestimmten Stellen im Spiel warten übrigens Mini-Bossgegner auf Sie, die besonders viel einstecken und eine simple Taktik erfordern. Der Sieg über diese ist stets besonders inszeniert und soll wohl eine Art Höhepunkt darstellen.

Genretypisch gibt es Rätsel, die jedoch nur im ersten Spielabschnitt geballt auftreten. In der Regel wirken sie sehr konstruiert und sind in manchen Fällen nur durch stupides Ausprobieren lösbar. Beispiel gefällig? Um eine Kiste zu öffnen, sollen Sie sieben Glocken in der richtigen Reihenfolge läuten. Nervig: Bei jedem Fehlversuch erscheint ein Standardgegner, den Sie erledigen müssen, bevor Sie weiterprobieren dürfen. Im zweiten Abschnitt wird's gar noch doofer. Um eine Falltür zu öffnen, quälen Sie sich durch einen labyrinthartigen Keller, in dessen beiden äußersten Räumen ein anspruchsloses Schalterrätsel wartet, das zudem in jedem Zimmer identisch ist. Auf diesem Niveau führt sich dieses Drama in sieben weiteren Akten fort. ❑

MEINE MEINUNG |

Wolfgang Fischer



„Sorry, so viel Grausamkeit ertrage ich nicht!"

I'm not alone ist ein Paradebeispiel dafür, was man als unerfahrener Spiele-Entwickler selbst bei einem derart simplen Projekt falsch machen kann. Dabei ist es egal, ob Kosten, Zeitmangel oder Unfähigkeit die Ursache für dieses unsagbar unfertige Debakel sind. Fakt ist: Das Spiel ist so erschienen und wir können Ihnen trotz Tag-1-Notpatch nur aufs Schärfste vom Kauf abraten. Selbst auf leistungsstarken Rechnern verkommt das Action-Horror-Spiel zur augenkrebsverursachenden Dauerruckelorgie. Die Kämpfe könnten kaum stumpfer sein und die Rätsel rangieren zwischen bemüht und sterbenslangweilig.

I'M NOT ALONE



Ca. € 30,-
23. Februar 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Pixel Revolution
Publisher: The Games Company
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Verwaschene Texturen, schwache Effekte, hakelige Animationen und schlechte Performance selbst auf leistungsstarken Rechnern
Sound: Professionelle, aber gelangweilt wirkende Sprecher, nerviges Hintergrund-Klaviergeklimper und schauderhaft schlechte Soundeffekte
Steuerung: Sehr simpel gehalten, aber auch träge und umständlich

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

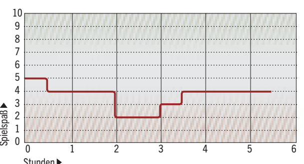
Minimum: P4 mit 2 GHz/Athlon 64 2000+, Geforce 6800 GS/Radeon X1600, 1 Gigabyte RAM
Empfehlenswert: Core 2 Duo E8400/Athlon II X2 250, Geforce 8800 GTX oder RADEON HD 2900, 2 Gigabyte RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Werden Sie getroffen, zieren Blutspritzer den Bildschirm. Getroffene Gegner bluten ebenfalls und verschwinden nach dem Ableben. Vereinzelt führen Sie Finishing-Moves wie Enthauptungen bei speziellen Gegnern durch. Diese sind aber nicht besonders blutrünstig inszeniert und wirken aufgrund amateurhafter Animationen fast unfreiwillig komisch.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.0
Spielzeit (Std.:Min.): 5:30



Wir testeten die Verkaufsfassung inklusive Tag-1-Patch, die instabil lief und viele Bugs aufwies.

PRO UND CONTRA

- ➕ Verworrene, aber einigermaßen interessante Geschichte
- ➖ Unterirdische Grafik-Performance
- ➖ Peinlich aussehende Skripts und Animationen
- ➖ Geringe Waffenauswahl
- ➖ Sehr überschaubare Zahl an Gegnern
- ➖ Die Kämpfe schwanken zwischen anspruchslos und unfair.
- ➖ Geistlose, sich wiederholende Rätsel
- ➖ Unerklärliche Ladezeiten von einer Minute und länger
- ➖ Unbrauchbares Alibihandbuch

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

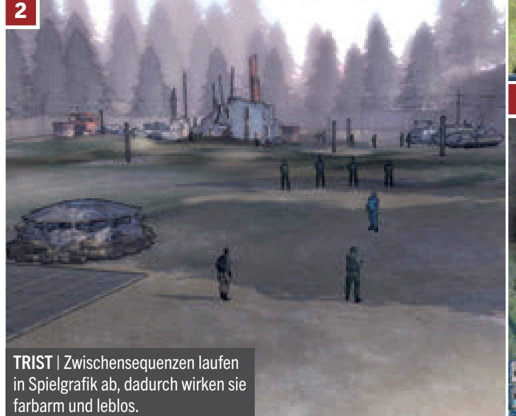
PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **40**

Von: Sascha Lohmüller

Zeitspielereien und Comic-Grafik – das ist leider nicht genug, um Chronostorm vor dem Mittelmaß zu retten.



ANGRIFF | Unsere Artillerie nimmt eine feindliche Basis unter Beschuss, der Gegner hat keine Chance.



TRIST | Zwischensequenzen laufen in Spielgrafik ab, dadurch wirken sie farbarm und leblos.



MINI-ARMEE | Ab und an stehen nur eine Handvoll Einheiten zur Verfügung, diese sind dafür übermächtig.

Chronostorm: Conflict of Time

Russland führt Krieg gegen China und bedient sich dabei diverser Manipulationsmöglichkeiten der Zeit! Dieses unverbrauchte Szenario liegt dem Strategiespiel **Chronostorm: Conflict of Time** zugrunde.

Aufseiten der Russen errichten Sie genretypisch je nach Mission Gebäude, produzieren Einheiten und tilgen den Gegner von der Karte. Ressourcen erhalten Sie durch Ihr Hauptgebäude und eingenommene Bunker. Ihr Einheitenlimit wird durch den Energievorrat bestimmt, den Sie mit dem Bau von Kraftwerken aufstocken. Schon während der ersten Missionen werden aber die Schwächen von **Chronostorm** deutlich.

Die Wegfindung schickt Ihre Einheiten kreuz und quer über die Karte, Gegner und eigene Einheiten reagieren teils gar nicht auf Beschuss. Geben Sie mehreren Einheiten einen Befehl, kann es vorkommen, dass Ihre Truppen stur stehen bleiben. Setzen sie sich doch mal in Bewegung, so parken sie am Zielort erst mal mühselig ein. Schlussendlich fehlt jeglicher taktischer Anspruch, sodass Sie meist nur auf gut Glück eine Übermacht an Einheiten über die Karte jagen und hoffen, dass sie ankommen. Diese Probleme sind den Entwicklern bekannt und sollen durch Patches behoben werden. In unsere Beurteilung fließt das natürlich nicht ein, ebenso wenig wie der Mehrspieler-Modus, der mit unserer Version noch nicht funktionierte.

Für Abwechslung im Strategie-Genre sorgt hingegen die Grafik. **Chronostorm** setzt auf eine Cel-Shading-Optik, also auf comicartige Ränder. Leider nagt der Zahn der Zeit an der Engine, schließlich erschien das Spiel schon 2008 in Russland. Trotz einer gelungenen Vertonung reiht sich **Chronostorm** daher insgesamt nur im Mittelmaß ein. ❑

MEINE MEINUNG |

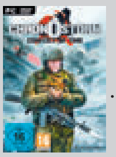
Sascha Lohmüller



„KI und Wegfindung? Hier nicht!“

Den Ansatz, dass der Spieler Russland in einen Krieg gegen China schickt, fand ich interessant. Ebenso die Tatsache, dass auf Zeitmanipulation, Cel-Shading-Look sowie professionelle Sprecher (etwa Gregor Höppner, bekannt aus diversen Dokus) gesetzt wird. Leider vermiesen dann aber die KI, die Wegfindung und diverse andere Logikfehler den Spielspaß. Wenn Gegner kaum taktisch vorgehen, die miserable Wegfindung jegliches Truppenmanagement sabotiert und sowohl feindliche als auch eigene Einheiten teilweise auf nichts reagieren, kann nun mal kein Strategie-Feeling aufkommen. Schade um die guten Ansätze.

CHRONOSTORM: CONFLICT OF TIME



Ca. € 30,-
30. März 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Strategiespiel
Entwickler: Buka Entertainment
Publisher: The Games Company
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Chronostorm verwendet den Kopierschutz Protect Disc.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Comicartiger Gesamtlook, verwaschene, grobe Texturen
Sound: Gelungene Sprachausgabe, restliche Soundkulisse Durchschnitt
Steuerung: Standard-Strategiesteuerung per Maus und Tastatur

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Gefecht-Modus auf 4 Karten per Internet oder lokalem Netzwerk
Zahl der Spieler: 2-8

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

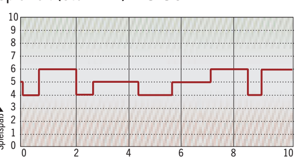
Minimum: P4 mit 3 GHz/Athlon 64 3000+, Geforce 8600GT/Radeon HD 3850, 2 GB RAM, WinXP/Vista
Empfehlenswert: P4 mit 3 GHz/Athlon 64 3000+, Geforce 9800 GTX/Radeon HD 4870 (1GB), 4 GB RAM, WinXP/Vista

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Das Spielgeschehen dreht sich um einen fiktiven Krieg. Dementsprechend haben die meisten Missionen mit der Beseitigung von Gegnern zu tun. Brutal geht es dabei jedoch nie zur Sache.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 13:30



Unter Windows 7 stürzte das Spiel wiederholt zu Beginn der dritten Mission ab, da das Spiel für XP und Vista optimiert wurde. Per Patch soll dieser Bug jedoch behoben werden. Ansonsten keinerlei Schnitzer, bis auf die im Text erwähnten KI-Probleme.

PRO UND CONTRA

- ➕ Stil und Setting im Echtzeitstrategie-Genre noch unverbraucht
- ➕ Nette Zeitspielereien
- ➖ Mangelhafte KI und Wegfindung, sowohl aufseiten der Gegner als auch bei eigenen Einheiten
- ➖ Diverse nervige Logikfehler
- ➖ Veraltete Technik
- ➖ Wenig taktischer Anspruch, meist führt blindes „Rushen“ zum Erfolg

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **51**


1,8 MILLIONEN ANGEBOTE.
UND EINES GENAU FÜR SIE.
AUTO
SCOUT 24
HIER IST ALLES AUTO.
1,8 Millionen Angebote sind die eine Sache. Was man bei uns alles über diese Autos erfahren kann, die andere. Zum Beispiel was andere Autofahrer in unserem Forum über die Pannenanfälligkeit zu sagen haben. Oder was unsere eigene Redaktion alles an Hintergrundwissen bietet. Oder aber: Erfahren Sie's doch einfach selbst.
www.autoscout24.de
Berger Baader Hermes

Von: Wolfgang Fischer

Battle Isle lässt grüßen: Radon Labs belebt das Rundenstrategie-Genre wieder.



▲ **BONUS-LEVEL** | Bei diesem nicht in der Kampagne enthaltenen Zusatz-Spielfeld sind die Einheiten zu Beginn wie bei einer traditionellen Schachpartie angeordnet.

◀ **EXPLOSION** | Ein Panzer zieht im Gefecht mit einem Hubschrauber den Kürzeren – spektakulär inszeniert ist das jedoch nicht.

Future Wars

Radon Labs? Haben die nicht auch **Drakensang** gemacht? Richtig und falsch zugleich! Denn das rundenbasierte Strategiespiel **Future Wars** stammt zwar von dem bekannten deutschen Entwicklerstudio, wurde dort aber von einem anderen Team programmiert.

Der Vergleich mit Battle Isle im Vortext ist durchaus zulässig. Wie im Strategieklassiker von Blue Byte befehligen Sie Einheiten auf Inselkarten von variabler Größe mit dem Ziel, sämtliche Feinde auszuschalten oder das gegnerische Hauptquartier einzunehmen. Während die Maps bei **Battle Isle** (1991) aus sechseckigen Feldern aufgebaut waren, bestehen die **Future Wars**-Levels aus Vierecken, was die taktischen Möglichkeiten schon rein mathematisch einengt.

Die Kämpfe laufen wie bei vielen Strategietiteln dieser Art Zug um Zug nach dem Stein-Schere-Papier-Prinzip ab. Dementsprechend haben die gerade mal elf Einheiten bestimmte Stärken und Schwächen, die Sie nutzen, um gegen die künstliche Intelligenz zu bestehen. Dabei ist der Begriff „Intelligenz" in diesem Zusammenhang fast schon irreführend, denn der Computer (re)agiert stellenweise sehr unlogisch. Auf der einen Seite lässt die KI erstklassige Chancen aus, Ihren angeschlagenen Einheiten den Rest zu geben, nur um auf der anderen Seite ohne Not Selbstmordangriffe durchzuführen, statt den Rückzug anzutreten.

Ebenfalls ärgerlich: Der Computer ist nicht darauf programmiert, ressourcenbringende Städte einzunehmen oder uns an deren Eroberung zu hindern. Da es sich bei **Future Wars** um ein sehr modding-freundliches Produkt handelt, steht es Ihnen frei, die bestehende KI einfach durch eine andere zu ersetzen. Dem fertigen Produkt liegt eine zweite Computerintelligenz bei, die aggressiver vorgeht, aber immer noch nicht optimal beziehungsweise glaubwürdig agiert. Negativ ist uns zudem aufgefallen, dass **Future Wars** weder über eine Schnellspeicherfunktion noch über ein Zug-Rücknahme-Feature verfügt.

Aber auch wenn so manches noch verbesserungswürdig ist: **Future Wars** belebt ein längst totgeglaubtes Genre gelungen wieder. Die Missionen sind trotz der angesprochenen Mängel fordernd, aber mit der richtigen Taktik schaffbar. Die zahlreichen Zusatzkarten, die sowohl für Einzel- als auch für Mehrspieler-Partien geeignet sind, sorgen für eine hohe Langzeitmotivation. ❑

MEINE MEINUNG |

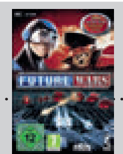
Wolfgang Fischer



„Gut und motivierend, aber nicht ausgereift"

Future Wars ist ein Spiel mit viel Potenzial. Potenzial, das die Entwickler an vielen Stellen fast schon sträflich verschenken. Die Levels sind gut designt, würden mit einer logischer agierenden KI und größerer Einheitenvielfalt aber mehr Spaß bereiten. Zudem fehlen eine Schnellspeicherfunktion und eine Zugrücknahme – zwei wichtige Spielmerkmale, die man von einem derartigen Titel erwartet. Grafik, Sound, Präsentation und Benutzerführung hätten angesichts des happigen Kaufpreises (40 Euro) auch üppiger ausfallen dürfen. Ich bin aber auch sehr gespannt auf einen möglichen zweiten Teil und darauf, was die Modding-Community mit dem Titel so alles anstellt.

FUTURE WARS



Ca. € 40,-
22. März 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Runden-Strategie
Entwickler: Radon Labs
Publisher: Headup Games
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Future Wars ist nicht kopiergeschützt, es gibt noch nicht einmal einen CD-Check.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Eher zweckmäßig als schön. Die Explosionseffekte sind ordentlich.
Sound: Viel mehr als passable Einheitengeräusche und futuristisch angehauchte, elektronische Hintergrundmusik gibt's nicht.
Steuerung: Die Steuerung der Einheiten ist etwas umständlich, klappt mit Maus und Tastatur aber recht gut.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 39 Karten, auf denen Sie per Hotseat-Funktion oder Play-by-Mail gegen einen menschlichen Spielpartner antreten
Zahl der Spieler: 2

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

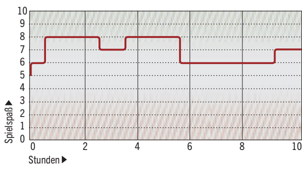
Minimum (Herstellerangaben): Dualcore 3 GHz, 1 GB RAM, Ati x1600XT oder vergleichbare Grafikkarte
Empfehlenswert (Herstellerangaben): Dualcore 3+ GHz, 2 GB RAM, Nvidia 9600 oder vergleichbare Grafikkarte

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Die Schlachten sind klar als „leblose" Computersimulation zu erkennen. In den Kämpfen treten nur Fahrzeuge gegeneinander an, daher gibt's auch kein Blut in Future Wars.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Fertige Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 15:00



PRO UND CONTRA

- ➕ Simples, aber forderndes Gameplay
- ➕ Hohe Langzeitmotivation dank vieler Karten
- ➕ Level-Editor im Spiel enthalten
- ➕ Hervorragende Modifikationsmöglichkeiten
- ➖ KI verhält sich stellenweise unlogisch
- ➖ Keine Schnellspeicherfunktion
- ➖ Rücknahme von Zügen nicht möglich
- ➖ Wenige verschiedene Einheiten

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **70**

Die muss man haben!

Bei uns gibt's die Top10 der aktuellen Handy Spiele!

SMS an 84200*

0900-084200* | 84200*



	Real Klingeltöne (3)	Songs in voller Länge (4)	
JASON DERULO - WHATCHA SAY	titel6598	song2603	(3:38)
IYAZ FEAT. FLO RIDA - REPLAY	titel6599	song2604	(3:28)
JAY-Z FEAT. MR. HUDSON - YOUNG FOREVER	titel6600	song2605	(4:55)
JAY-Z FEAT. ALICIA KEYS - EMPIRE STATE OF MIND	titel6601	song2606	(3:43)



Real Klingelton (3) titel6617 | Song in voller Länge (4) song2621 (4:05)

REAL KLINGELTÖNE (3)
SONGS IN VOLLER LÄNGE (4)

	Real Klingeltöne (3)	Songs in voller Länge (4)	
UNHEILIG - GEBOREN UM ZU LEBEN	titel6602	song2607	(3:50)
UNSER STAR FÜR OSLO - LENA MEYER-LANDRUT - SATELLITE	titel6603	song2608	(2:55)
KERI HILSON - I LIKE	titel6604	song2609	(3:38)
STROMAE - ALORS ON DANSE	titel6605	song2610	(3:28)
LADY GAGA - BAD ROMANCE	titel6606	song2611	(4:55)
RIHANNA - RUDE BOY	titel6607	song2612	(3:43)
CHERYL COLE - FIGHT FOR THIS LOVE	titel6608	song2613	(3:46)
UNHEILIG - GROSSE FREIHEIT (EXKLUSIVE VERSION)	titel6609	song2614	(3:48)
DAVID GUETTA - KID CUDI - MEMORIES	titel6610	song2615	(3:28)
LADY GAGA FEAT. BEYONCÉ - TELEPHONE	titel6611	song2616	(3:40)
CRAZY FROG - AXEL F	titel6612	-	-
BLACK EYED PEAS - MEET ME HALFWAY	titel6613	song2617	(4:44)
CULCHA CANDELA - MONSTA	titel6614	song2618	(3:16)
TIMBALAND - IF WE EVER MEET AGAIN	titel6615	song2619	(3:59)
THE DISCO BOYS - I SURRENDER	titel6616	song2620	(3:24)

Handy Spiele (1)

Für z.B. Need for Speed Shift sende eine SMS mit spiel8995 an 84200



1. **NEED FOR SPEED SHIFT** – Sitze am Steuer in der Nr. 1-Rennspielserie! Fahre die schnellsten Wagen gegen die drei weltbesten Profis! – spiel8995
2. **DIE SIMS™ 3 REISEABENTEUER** – Das brandneue Sims-Erlebnis aus der meist-verkauften PC-Reihe! Bestreite mit den Sims spannende Abenteuer an weltberühmten Orten. – spiel8996
3. **TETRIS®** – Tetris - der absolute Spiele Klassiker! Wir haben eines der besten Spiele aller Zeiten ge-nommen und mit neuen Features in das perfekte Handy-Spiel verwandelt. – spiel8997
4. **EA SPORTS™ FUSSBALL MANAGER 10** – spiel8998
5. **DIE SIMPSONS ARCADE** – spiel8999
6. **WORLD SERIES OF POKER™: HOLD'EM LEGEND** – spiel9000
7. **CALL OF DUTY: MODERN WARFARE FORCE RECON** – spiel9001
8. **WWE SMACKDOWN VS. RAW 2010** – spiel9002
9. **WORMS 2010** – spiel9003
10. **WER WIRD MILLIONÄR? 10 JAHRE** – spiel9004



NACKTSCANNER

Fun Applikation (2)

SCHAUE DURCH DIE KLEIDUNG ANDERER LEUTE UND SIEH DEINE FREUNDE EINMAL GANZ ANDERS - UND ZWAR NACKT!

Brand NEU

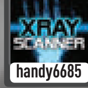

SENDE handy6682 AN 84200*

APPS (2)

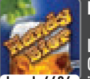
GRANDIOS! Für jede Lebenslage ein kleiner Helfer.



PARTNER TRACKER 3.0 – handy6683
Der BRANDNEUE Partner Tracker 3.0 - jetzt mit neuen, interaktiven Möglichkeiten!



TWITTIX – handy6684
Twittix, die mobile Twitter-Lösung für Handys. Jetzt wird auch mobil mit Smartphones gezwitschert!

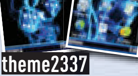


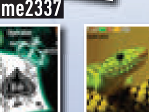
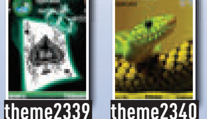
X-RAY SCANNER – handy6685
Verwandle dein Handy in ein mobiles Röntgengerät!

HANDY BIER – handy6686
Lösche deinen Durst mit diesem virtuellen Getränk! So hast du ein kühles Blondes immer dabei!

Handy Themen (3)

WÄHLE JETZT EIN INNOVATIVES STYLING FÜR DEIN MENÜ!



theme2337 theme2338

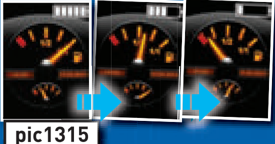
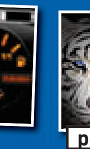



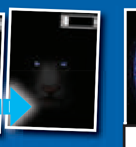
theme2339 theme2340 theme2341

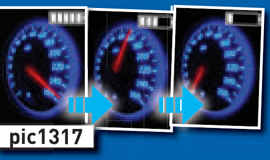
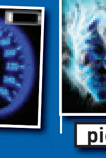
Interaktive Logos (3)

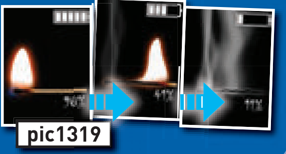
WITZIG! Dein Handy lebt und reagiert auf den Batteriestand.

SMS an 84200*



pic1315



pic1316




pic1317 pic1318



pic1319

WIE BESTELLE ICH?

1. Sende das Bestellwort (z.B. für Need for Speed Shift sende spiel8995) an 84200*
2. Klick den Downloadlink
3. Finde Dein Produkt und starte den Download



* Jedes Abo nur (D) €5,99/Woche, (AT) €6,00/Woche, (CH) SFr9,90/Woche. Inhalte: (1) 4 Gutscheine im Ringtoneking TopFun Sparabo (Spiele/SMS-Abfragen, ohne Erotik). Jederzeit Ende: stoptopfun per SMS. (2) 4 Gutscheine im Ringtoneking TopSoft Sparabo (Software, ohne Erotik). Jederzeit Ende: stoptopsoft per SMS. (3) 6 Gutscheine im Ringtoneking TopEnjoy Sparabo (Töne/Logos/Funvideos, ohne Erotik). Jederzeit Ende: stoptopenjoy per SMS. (4) 8 Gutscheine im Ringtoneking TopChart Sparabo (Songs/Musikvideos, ohne Erotik). Jederzeit Ende: stoptopchart per SMS. Für alle Abos gilt: Jede Bestellung zzgl. 1 SMS & WAP/GPRS-Kosten gem. Mobilfunktarif. Nach Aufbrauch des Abo-Guthabens gilt max. €5,00/Produkt bzw. SFr9,90. Guthabennutzung, Handytypen & AGB: www.ringtoneking.de, www.ringtoneking.at, www.ringtoneking.ch auf Handy und PC. Hilfe? (DE) 0180 5555600 (0,14 €/Min aus Festnetz, max. € 0,42 aus Mobilnetz) (AT) 0820 555610 (0,15€/Min) (CH) 0848 000 146. Mindestalter 16 Jahre.

Von: Christoph Schuster

Aller guten Dinge sind drei? Wir prüfen, ob Sam & Max in der neuen Staffel noch einen draufsetzen können!



ECHT AFFIG | Der galaktische Super-Gorilla Skun'ka'pe avanciert zum heimlichen Star der neuen Episode.

Sam & Max: The Penal Zone

Sam & Max: The Devil's Playhouse, Episode 1: The Penal Zone. Diesen Titel trägt die erste Folge der neuen Staffel rund um das tierische und urkomische Detektiv-Duo – zu Unrecht: Statt des namensgebenden Teufels- erwartet Sie viel mehr ein Affentheater. Das Abenteuer beginnt nämlich mit der Invasion des galaktischen Super-Gorillas Skun'ka'pe, der Ihren Widersacher mimt. Die Geschichte legt fulminant los, indem Sam und Max mithilfe eines sympathischen Alien-Gehirns aus der Gefangenschaft des besagten Primaten fliehen, und entwickelt sich rund um mächtige Artefakte, mystische Untergrund-Kulte und das Manipulieren der Zukunft. Klingt wahnsinnig und fantastisch? Ist es auch. Dummerweise heben sich die Entwickler eine Menge Potenzial für zukünftige Episoden auf: Nach dem Hammerstart folgt lediglich durchschnittliche Kost. Erst gegen Ende tritt **The Penal Zone** noch mal aufs Gaspedal und rettet den guten Gesamteindruck.

Während Telltale in Sachen Dialoge gewohnt gutes, aber kein überragendes Material abliefert, bleibt die Geschichte also etwas hinter den Erwartungen zurück. Im Gegenzug trumpft das Rätseldesign auf. Insbesondere Max' neue, übernatürliche Fähigkeiten ermöglichen so manchen Geniestreich. So kann der neurotische Hase in die Zukunft sehen, per Spezial-Kaugummi beliebige Formen annehmen und sich mittels Telefon teleportieren. Besonders letztere Fähigkeit kommt häufig zum Einsatz.

Unterm Strich bleibt schließlich ein guter Einstand, der auf eine tolle dritte Staffel hoffen lässt. Bemängeln können wir nur noch die Preispolitik des Herstellers. Der bietet auf dem PC aktuell nämlich lediglich das Gesamtpaket zum Kauf an. Warten Sie also lieber noch etwas ab, ob die folgenden Episoden das versprochene Niveau tatsächlich halten. ❑

MEINE MEINUNG |

Christoph Schuster



„Mehr Versprechen denn Erfüllung"

Während andere Reihen beim vierten Ableger meist Abnutzungserscheinungen zeigen, gehen die **Sam & Max**-Macher hier erst so richtig in die Vollen. Den Humor, die mittlerweile ansehnliche Comic-Grafik und die gewohnt abgedrehten Charaktere schloss ich trotz gewöhnungsbedürftiger Steuerung in Windeseile in mein Adventure-Herz. Und Max' neue Fähigkeiten ließen selbiges sogar noch höher schlagen. Als Spiel befriedigt mich **The Penal Zone** dennoch nicht, denn es erweckt konstant den Eindruck, statt eines echten Abenteuers nur einen Vorgeschmack zu liefern. Dieser fällt aber positiv aus und weckt Lust auf den Rest der Staffel.

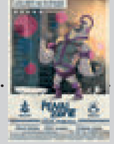


PERSPEKTIVWECHSEL | Sobald Sie den verrückten Hasen Max steuern, wechselt das Spiel von der gewohnten Adventure- in dessen Ego-Ansicht.



GEWALT IST (K)EINE LÖSUNG | Der ruhigere Sam bietet in Dialogen den perfekten Gegenpol zum aufgedrehten und gewaltverliebten Max.

SAM & MAX: THE DEVIL'S PLAYHOUSE, EPISODE 1



Ca. € 35,- (alle Episoden)
15. April 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Telltale Games
Publisher: Telltale Games
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Steam/Disc-Kopierschutz noch nicht bekannt

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die Entwickler feilten von Staffel zu Staffel konstant an der Optik. Das zahlt sich nun aus, in Form eines ordentlichen und perfekt zur Serie passenden Comic-Looks.
Sound: Gute, englische Sprecher sowie eine gewohnt schwungvolle und stimmige Musikuntermalung.
Steuerung: Die aus Tales of Monkey Island bekannte und wenig beliebte Steuerung per Maus und Tastatur kommt erneut zum Einsatz. Das fühlt sich ungewohnt und auf dem PC unpassend an. Nach etwas Eingewöhnung funktioniert das Ganze aber.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

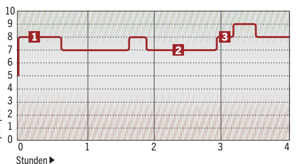
Minimum: 2,0 GHz, 1 GB RAM, Windows XP/Vista/7
Empfehlenswert: 3,0 GHz, 2 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Noch nicht geprüft
Die letzten Sam & Max-Episoden bekamen dank der starken Comic-Ausrichtung durch die Bank Freigaben zwischen 6 und 12 Jahren. Das sollte sich auch für Staffel 3 kaum ändern.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Download-Version 1.0.0.19
Spielzeit (Std.:Min.): 04:00



Wir erlebten weder Bugs noch Abstürze – ein kurzes, aber erfreulich sauber programmiertes Spiel.

PRO UND CONTRA

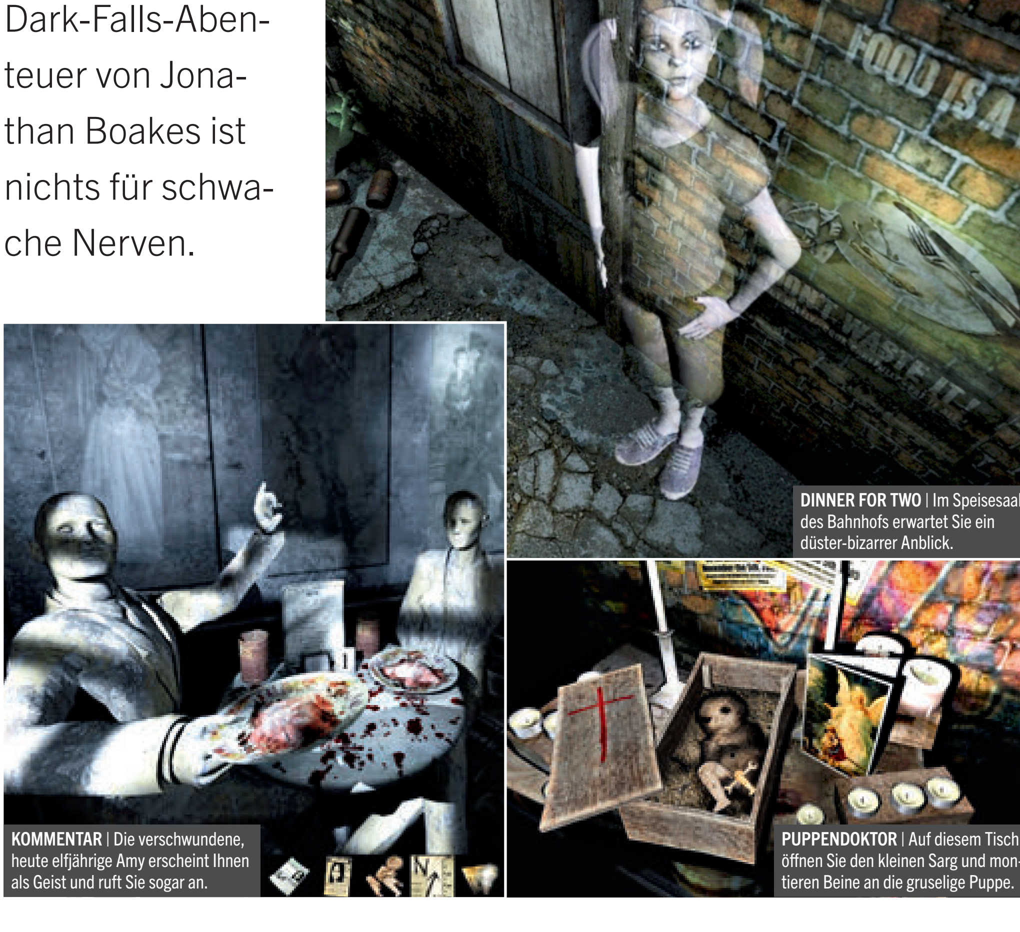
- ➕ Herrlich verrückte Charaktere und mit Sam & Max coole Protagonisten
- ➕ Kranker, abgedrehter Humor
- ➕ Stimmige Präsentation
- ➕ Brauchbare Rätsel
- ➕ Max' Psycho-Fähigkeiten sorgen für Abwechslung und Spielwitz …
- ➖ … ihr Potenzial wird aber bei Weitem nicht ausgeschöpft
- ➖ Gewöhnungsbedürftige Steuerung
- ➖ Keine Hotspot-Anzeige
- ➖ Logische Lösungsansätze werden teils nicht akzeptiert
- ➖ Kurze Spielzeit

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **76**

Von: Marc Brehme

Das brandneue Dark-Falls-Abenteuer von Jonathan Boakes ist nichts für schwache Nerven.



DINNER FOR TWO | Im Speisesaal des Bahnhofs erwartet Sie ein düster-bizarrer Anblick.

KOMMENTAR | Die verschwundene, heute elfjährige Amy erscheint Ihnen als Geist und ruft Sie sogar an.

PUPPENDOKTOR | Auf diesem Tisch öffnen Sie den kleinen Sarg und montieren Beine an die gruselige Puppe.

Dark Fall: Lost Souls

Fünf Jahre sind vergangen, seit die kleine Amy Haven verschwand. Doch der Fall lässt den damals erfolglos ermittelnden und daraufhin vom Dienst suspendierten Inspektor nicht los. Im dritten Teil der **Dark Fall**-Saga machen Sie sich erneut auf die Suche nach dem Mädchen.

In Ego-Sicht klicken Sie sich durch das Städtchen Dowerton. Gegenstände können Sie per Mausklick ins Inventar aufnehmen oder mit ihnen interagieren, beispielsweise um Schalter zu benutzen oder Kartons zu bewegen. Anfangs sind Sie noch allein unterwegs, doch bald treffen Sie auf Geister von Toten, die Ihnen einmal Türen versperren, dann wieder Hinweise geben oder sogar mit Ihnen reden – wie etwa Amy oder deren Mutter.

Die Schauplätze, die Sie besuchen, sind hübsch und gruselig in Szene gesetzt. Stimmungsvolle Beleuchtung, ein gelungenes Spiel von Licht und Schatten, flackernde Glühlampen und verrottete Einrichtungsgegenstände zeugen von der Detailverliebtheit des Entwicklers.

Statt der sonst üblichen Gegenstand-Kombinationsorgie bei Genrekollegen, finden Sie bei **Lost Souls** knifflige Rätsel der alten Schule vor. Sie müssen alle Hinweise genau studieren, um weiterzukommen. Um das Notsignal für die Gleise am Bahnhof zu schalten, bringen Sie etwa die Stationsnummer und die Regionszugehörigkeit von Dowerton in Erfahrung und finden schließlich ein Buch mit einem Kästchencode, den Sie entschlüsseln und dann an einer Schalttafel eingeben.

Lost Souls schafft es, die Spannung während der 20 Spielstunden (hoher Schwierigkeitsgrad) durch subtilen Horror stetig zu steigern. Allerdings leidet der Spielspaß an der teils störrischen Bedienung und den nur mittelmäßigen Sprechern. ❑

MEINE MEINUNG |

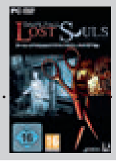
Marc Brehme



„Endlich mal wieder richtig schön gruseln."

Titel wie **Lost Souls** spalten die Spielergemeinschaft. Hier gibt es keine Hotspot-Anzeige und keine Doppelklick-Funktion, um von Raum zu Raum zu hetzen. Das altmodische, aber gelungene Rätseldesign verlangt weniger nach Kombinationslogik als nach Zettel und Stift. Grafisch ist das Spiel nur Mittelmaß, aber trotzdem stimmungsvoll und detailverliebt in Szene gesetzt. Das i-Tüpfelchen der morbiden Atmosphäre ist die dichte Soundkulisse, deren ständige Präsenz für Gänsehaut beim Spielen sorgt. Wer allerdings mit First-Person-Adventures generell nichts anfangen kann, wird auch mit **Lost Souls** nicht glücklich.

DARK FALL: LOST SOULS



Ca. € 40,-
9. April 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Darkling Room
Publisher: Iceberg Interactive
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Securom, DVD muss beim Spielstart im Laufwerk liegen

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Gut und deutlich verbessert gegenüber den Vorgängern. Schicke Schauplätze mit Liebe zum Detail. Feste Auflösung 1024x768 (4:3)
Sound: Sehr atmosphärisch. Erzeugt durch passende Hintergrundgeräusche ein subtiles Bedrohungsgefühl.
Steuerung: Grundsätzlich eingängig und praktikabel. Aber auch behäbig, denn die Spielfigur kann sich nur in 90-Grad-Schritten drehen. Auch etwas störrisch, denn einige Handlungen (Gegenstände bewegen) funktionieren oftmals nicht sofort.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

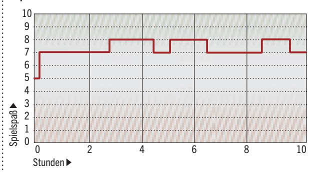
Minimum (Herstellerangaben): 1,4 GHz CPU, 512 MB RAM (1 GB für Vista), Direct-X-9.0-fähige Grafikkarte mit 128 MB, 2,5 GB HD, Win XP, Vista, 7
Empfehlenswert: 2 GHz CPU, 1 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Obwohl der Horror im Spiel eher subtil ist, bekommen Sie auch einige Male Dinge wie unidentifizierbare blutige Tiere, an verweste Leichen erinnernde Schaufensterpuppen oder madiges Fleisch zu sehen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 12:20



Beim Test trat ein kleiner Bug auf, bei dem man sich am Anfang des Spiels im Bahntunnel plötzlich nicht mehr bewegen konnte. Dieser tritt nach unserer Recherche aber nicht immer, sondern nur sporadisch auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Gelungene, beklemmende Atmosphäre
- ➕ Gespenstisch düsterer Soundtrack
- ➕ Relativ lange Spielzeit
- ➕ Zwei Schwierigkeitsgrade
- ➖ Nur durchschnittliche Sprecher
- ➖ Zähe und teils hakelige Steuerung
- ➖ Keine Rätselhilfe

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **74**

PROUDLY INTRODUCING BLUE MOUNTAIN STATE'S LATEST EXPORT.



BLUE MOUNTAIN STATE

THE TV SHOW !!!

NUR AUF MTV

SONNTAGS 22:30

MTV.DE/BLUEMOUNTAINSTATE

MTV MUSIC TELEVISION®

Von: Marc Brehme

Nach dem gefloppten Reprobates wollten es die Back-Mirror-Macher nun wieder besser machen. Fehlanzeige.



SPELUNKE | In der Kneipe führt Timothy viele Gespräche. Statt des Inventars werden am unteren Bildrand dann die Themen angezeigt.

Alter Ego

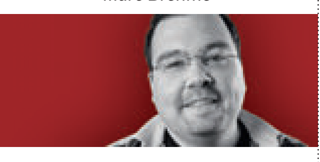
Die Reise des Kleinganoven Timothy Moore im Jahr 1894 endete nicht wie geplant in Amerika, sondern im Städtchen Plymouth. Der blinde Schiffspassagier flüchtete bei seiner Verhaftung und tauchte in der Stadt unter. So weit die Vorgeschichte. Blöd, dass die Gesetzeshüter bei seiner Flucht sowieso gerade in heller Aufregung sind. Denn der plötzliche Tod eines gewissen Sir William sorgt nicht nur bei seiner Beerdigung für Aufruhr, sondern auch danach. Denn die Leiche des angeblichen Massenmörders wird aus der Friedhofsgruft gestohlen.

Während Sie mit Tim durch die düsteren, aber mangels animierter Objekte auch etwas steril wirkenden Schauplätze streifen, versuchen Sie zunächst, Ihren alten Kumpel Brian zu treffen und doch noch irgendwie in die gelobte Neue Welt aufzubrechen. Später im Spiel übernehmen Sie abwechselnd auch die Rolle von Detective Briscol, der in Sir Williams Fall ermittelt. Sobald sich die Wege beider Figuren kreuzen, wiederholen sich auch Schauplätze. Die Rätsel sind klassisch und recht einfach. Die Lösung liegt meist in den teils langatmigen Gesprächen oder dem Kombinieren von Gegenständen.

Leider will im Spiel trotz der spannenden morbiden Atmosphäre, die die Bilder schaffen, keine echte Gruselstimmung aufkommen. Sogar eine bildschirmfüllende Leiche mit blutiger Halswunde schockte uns nicht. Das Spiel lebt eher von der Story sowie den Kanten und der passenden Vertonung der beiden Hauptdarsteller. Es verschenkt aber viel Potenzial, da es mangels Soundeffekten und Musik nicht in der Lage ist, einen Spannungsbogen aufzubauen. Und wenn Sie glauben, nun ginge es richtig los, flimmert plötzlich der nur mäßig befriedigende Abspann über den Bildschirm. ❑

MEINE MEINUNG |

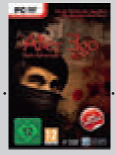
Marc Brehme



„Story hui + Technik pfui = Durchschnitt"

Es war ein Versuch, Future Games. Und ja, ihr habt euch wieder gesteigert. Aber die Klasse eures Erstlingswerkes **Black Mirror** habt ihr wieder nicht erreicht. Dafür zieht mich **Alter Ego** zu wenig in seinen Bann, ist zu steril, zu leicht und kurz. Über die beiden recht spröden Protagonisten kann man streiten. Dass etwa Tim in Gedanken nahezu jeden Gesprächspartner beschimpft, ist mir schon sauer aufgestoßen. Mit der nötigen Konsequenz, die Gruselstimmung vor allem durch mehr auditive Reize konsequent aufzubauen, hätte aus dem Titel ein deutlich besseres Spiel werden können. So ist es nur ein gutes Adventure geworden.

ALTER EGO



Ca. € 40,-
26. März 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Future Games
Publisher: bitComposer Games/ Namco Bandai Partners
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Securom, Disc muss zum Spielstart im Laufwerk liegen. Keine Online-Aktivierung.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die veraltete Grafik entspricht in etwa der Qualität von Black Mirror. Polygonarme Charaktere, hölzerne Animationen, sterile Schauplätze, kaum dynamische Beleuchtung.
Sound: Größtenteils gelungene Sprachausgabe mit technischen Schwächen bei Übergängen (abgehackt, Lautstärke). Zu wenig Musik- und Soundeffekte.
Steuerung: Leicht und eingängig mit Maus (Point & Click) und Tastatur (Hotspot-Anzeige).

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

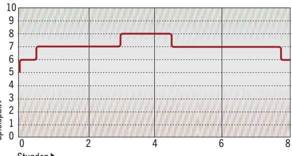
Minimum (Herstellerangaben): 1.5 GHz CPU, 512 MB RAM, Direct-X-Grafikkarte, 4 GB HD, Windows XP/Vista/7
Empfehlenswert (Herstellerangaben): 2,5 GHz CPU, 1 GB RAM, Grafikkarte mit Shader-Model 2.0 und 128 MB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Es gibt wenige Gewaltszenen wie Schlägereien, und Ihre Spielfigur kann erschossen werden. Teils rüde Sprache mit Flüchen. Sie untersuchen in Vollbildansicht eine Leiche.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: V1.0.4 (Verkaufsversion)
Spielzeit (Std.:Min.): 7:50



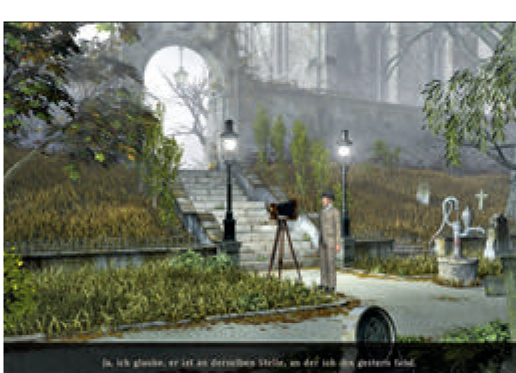
In knapp acht Stunden Spielzeit traten außer einem Problem beim Laden von Spielständen keine Bugs auf. Ein Patch soll folgen, war bis Redaktionsschluss aber noch nicht erschienen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Spannende Geschichte aus zwei Perspektiven
- ➕ Schaurig-schöne Schauplätze
- ➕ Meist gelungene Sprachausgabe
- ➕ Passende Atmosphäre mit düsterer Grundstimmung …
- ➖ … die aber nie echt gruselig wird
- ➖ Kurze Spielzeit
- ➖ Teils unsinnige Antworten und Reaktionen von Charakteren
- ➖ Für Profis deutlich zu leicht
- ➖ Sprachausgabe nicht lippensynchron

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **71**



BITTE RECHT FREUNDLICH | Als Detective Bristol stellen wir auf dem Friedhof nach, wie ein Reporter dort eine Leiche fotografiert haben will.



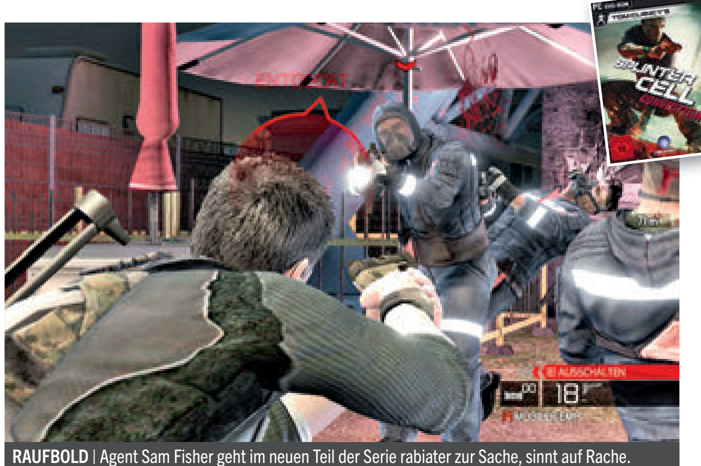
BRUCHPILOTEN | Die Ganoven Timothy (rechts) und sein Kumpel Brian brechen bei einem reichen, alten Mann ein und knacken den Wandtresor.


DEUTSCHE
FREE TV-PREMIERE


RTL

Der Einkaufsführer

Wir präsentieren Ihnen an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!


RAUFBOLD | Agent Sam Fisher geht im neuen Teil der Serie rabiater zur Sache, sinnt auf Rache.


AUSQUETSCHER | Die Verhör-Szenen verlieren schnell ihren Reiz. Zu wenig Interaktion ist möglich.

ABGELEHNT

Splinter Cell: Conviction

Sam Fisher macht einen Neustart. Dreckiger, blutiger, actionreicher kommt das neue Abenteuer des Geheimagenten daher. In **Splinter Cell: Conviction** ist Fisher nicht mehr der aalglatte Technikfreak, sondern ein Mann auf der Suche nach Rache. Kann das eingefleischten Fans gefallen? Ist **Splinter Cell: Conviction** so gut, dass es in unseren Einkaufsführer aufgenommen wird?

Die Pro-Argumente

Die Neuausrichtung hat der Serie augenscheinlich gut getan. Der neue Sam Fisher spielt sich actionreich und bietet jede Menge Abwechslung. Die Missionen sind gut gestaltet. Die Einzelspielerkampagne unterhält gut acht Stunden lang und erzählt eine spannende und wendungsreiche Geschichte. Hinzu kommt ein Koop- und ein Mehrspielermodus, die auch nach langer Zeit noch Spaß machen. Außerdem bringt Ubisoft Montreal mit **Splinter Cell: Conviction** viele gute Ideen in das Genre ein. So werden Missionshinweise an Häuser projiziert und für Waffen lassen sich Upgrades freischalten.

Die Kontra-Argumente

Splinter Cell: Conviction ist an einigen Stellen frustrierend schwer, ja geradezu unfair, wenn Gegner Dinge vollbringen, die eigentlich unmöglich sein sollten. Damit geht einher, dass an vielen Stellen einfach die Übersicht fehlt. Und das gerade dann, wenn Sie auf das Nachtsichtgerät angewiesen sind. Zudem nutzt sich das Verhör-Feature schnell ab.

Das Ergebnis

Ubisoft Montreal hat sicherlich einen guten Neustart der Serie geschaffen, aber keinen zeitlosen Klassiker. Nur ein Redakteur sprach sich für die Aufnahme in den Einkaufsführer aus. Der Rest enthielt sich oder stimmte dagegen. **Splinter Cell: Conviction** bleibt der Editors' Choice Award verwehrt. *(cs)* ❑



SEHR GUTE ERWEITERUNG

GTA: Episodes from Liberty City

Endlich erreichen die beiden Erweiterungen für **Grand Theft Auto 4** auch den heimischen Rechner. Als Handlanger eines schwulen Barbesitzers erledigen Sie in **The Ballad of Gay Tony** Aufträge oder absolvieren Minispielchen im Club. Härter zur Sache geht es in **The Lost and Damned**, wo Sie als Johnny Klebitz eine Bikergang anführen. Zwar sind die Episoden auch ohne das Hauptprogramm spielbar. Aber Spielwelt, Charaktere und Gameplay bauen stark auf die Vorgaben aus **GTA 4**. Deshalb bekommt **GTA 4: Episodes from Liberty City** keinen eigenen Eintrag im Einkaufsführer, auch wenn wir das Add-on jedem Actionspieler wärmstens empfehlen können. Und wer schon das Hauptspiel mochte, der wird mit der Erweiterung erst recht glücklich. Weiterer Pluspunkt am Rande: Sowohl die Probleme mit ATI-Karten als auch der Zwang, mit dem Rockstar Social Club verbunden zu sein, sind bei **GTA 4 : Episodes from Liberty City** beseitigt. *(cs)* ❑

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Rockstar Games
Wertung:	90



BOOM BOX | Episodes from Liberty City lässt es richtig krachen. Viel Spielspaß, kein Frust.

Unser Empfehlungssystem auf einen Blick:

- Die acht PC-Games-Redakteure zeigen Ihnen ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und anschließend demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors'-Choice-Award.
- PC-Perlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Actionspiele

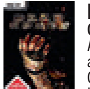
Vom Third-Person-Shooter über das Jump & Run bis zum Action-Adventure finden Sie in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal!



Batman: Arkham Asylum

Getestet in Ausgabe: 11/09
Das beste Superheldenspiel! Die Irrenanstalt Arkham Asylum dient als düsterer, frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen den Joker. Der Mix aus Kämpfen, Schleich- und Erkundungsaufgaben ist fabelhaft spielbar und genial inszeniert.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Eidos
Wertung:	90



Dead Space

Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumen Sie im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft **Dead Space** eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Gameplay mit abtrennbaren Körperteilen ist auch in Deutschland ungeschnitten.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	88



Grand Theft Auto 4

Getestet in Ausgabe: 01/09
Die Stärken von **GTA 4** sind die wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, in der Sie abwechslungsreichen Missionen und Minispiele erledigen.

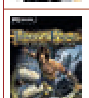
Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Rockstar Games
Wertung:	92



Max Payne 2

Getestet in Ausgabe: 12/03
Die düstere Geschichte des New Yorker Cops Max Payne geht unter die Haut. Nicht nur dank der Zwischensequenzen im Comic-Stil, sondern auch weil der Third-Person-Shooter mit toller Optik und legendären Zeitlupen-Ballereien aufwartet.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	90



Prince of Persia: The Sands of Time

Getestet in Ausgabe: 01/04
Die Grafik wirkt heutzutage zwar angestaubt, doch das sollte Sie nicht abhalten: **Sands of Time** ist ein dramatisches, atmosphärisches Orient-Abenteuer mit wild choreographierten Kämpfen, eleganten Animationen und starkem Leveldesign!

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	88



Tomb Raider: Legend

Getestet in Ausgabe: 05/06
Der siebte Teil der Reihe kehrt dank neuem Entwicklerteam zu seinen Wurzeln zurück und bietet ein ausgewogenes Verhältnis aus Klettern und Rätseln. Da fallen die wenig fordernden Ballereien und nervige Motorradsequenzen kaum ins Gewicht.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Eidos
Wertung:	86

Ego-Shooter (Mehrspieler)

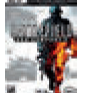
In dieser Rubrik stellen wir Ihnen die Shooter vor, die Sie unbedingt im Team spielen sollten. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem neuen Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



Battlefield 2

Getestet in Ausgabe: 08/05
Eine sehr gute Auswahl an Klassen, Waffen und Fahrzeugen sowie sorgsam designte Karten, auf denen Sie sich in zwei Teams im modernen Setting bekriegen. Die Modder-Gemeinde produziert zudem endlos Maps und Mods für **Battlefield 2**.

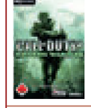
Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung-:	91



Battlefield: Bad Company 2

Getestet in Ausgabe: 04/10
Das grandiose Zerstörungssystem, das als taktisches Element für Spielspaß sorgt, und das motivierende Upgrade-System machen **Battlefield: Bad Company 2** zu einem erstklassigen Mehrspieler-Erlebnis, das wochenlangen Spielspaß bringt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	90



Call of Duty 4: Modern Warfare

Getestet in Ausgabe: 01/08
Dank lupenreiner Optik und motivierendem Freischaltsystem schlug der Mehrspielerteil von **Call of Duty: Modern Warfare** ein wie eine Bombe – und beschäftigt unzählige Freunde abwechslungsreicher Mehrspieler-Ballereien.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Activision
Wertung:	92



Counter-Strike: Source

Getestet in Ausgabe: 12/05
Von wegen Killerspiel: Wer sich **Counter-Strike: Source** verschreibt, ist nicht auf eine hirnlose Ballerei aus. Der Mehrspieler-Shooter, in dem Terroristen gegen eine Anti-Terror-Einheit antreten, fordert genaues Zusammenspiel und Taktik.

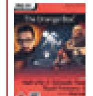
Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	92



Left 4 Dead 2

Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellen Sie sich schier endlosen Untoten-Horden – und das wahlweise auch kooperativ. Oder Sie trachten den Nicht-Infizierten als mächtiger Boss-Zombie nach dem Leben. Adrenalin pur!

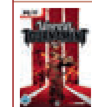
Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	90



Team Fortress 2

Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Neuauflage der beliebten **Half-Life**-Modifikation rockt auch heute noch zahlreiche Internetserver. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

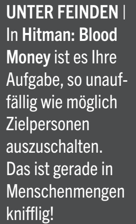
Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	84



Unreal Tournament 3

Getestet in Ausgabe: 01/08
Exzellente Optik, atemberaubendes Tempo, kompromisslose Action – das jüngste Kind der beliebten Mehrspieler-Shooter-Serie stellt seine Vorgänger in allen Bereichen in den makellosen, weichgezeichneten Schatten!

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Midway
Wertung:	91




UNTER FEINDEN | In **Hitman: Blood Money** ist es Ihre Aufgabe, so unauffällig wie möglich Zielpersonen auszuschalten. Das ist gerade in Menschenmengen knifflig!

Sebastian empfiehlt



Hitman: Blood Money

Getestet in Ausgabe: 07/2006
Ein Schleich-Shooter erster Güte: Als kaltblütiger Killer hangeln Sie sich durch eine spannende Verschwörungsgeschichte und meucheln so manche Zielperson. Um unentdeckt zu bleiben, gibt es jede Menge Verkleidungen und kreative Methoden, Ihre Opfer auszuschalten. Sich hier auszutoben, macht eine Menge Laune. Jedoch hapert es hier und da bei der KI.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Eidos
Wertung:	84

Adventures

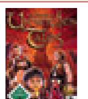
Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, spannende Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie finden Sie Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures finden Sie daher in der Rubrik „Action"!



Geheimakte Tunguska

Getestet in Ausgabe: 10/06
Ernst, spannend und hochwertig in Szene gesetzt – so präsentiert sich das Tunguska-Abenteuer. Die meisten Rätsel sind fair, nur wenige von ihnen wirken etwas aufgesetzt – doch auch die meistert man dank der exzellenten Steuerung problemlos.

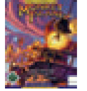
Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Deep Silver
Wertung:	85



The Book of Unwritten Tales

Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und auch das Rätseldesign ist fair. Die Story lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch etwas nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	HMH Interactive
Wertung:	85



The Curse of Monkey Island

Getestet in Ausgabe: 01/98
Ungeachtet seines hohen Alters: Das dritte **Monkey Island** begeistert nach wie vor mit tollen Gags, schöner Comic-Grafik, witzigen Zwischensequenzen, ebenso fairen wie abgedrehten Rätseln und der wohl besten Sprachausgabe im ganzen Genre.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Lucas Arts
Wertung:	88



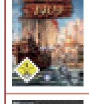
The Whispered World

Getestet in Ausgabe: 10/09
Ein melancholischer Clown und seine kleine Raupe Spot versuchen, ihr Fantasiereich vor dem Untergang zu retten. Ein bittersüßes Adventure-Märchen mit wundervoll gezeichneter 2D-Grafik und einer rührenden Geschichte.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Deep Silver
Wertung:	85

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.



Anno 1404

Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedeln Sie gemütlich Inseln, stellen Waren her und achten auf die Wünsche Ihrer Bürger. **Anno 1404** sieht grandios aus, ist sehr einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Ein Mehrspieler-Teil fehlt leider.

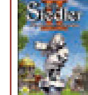
Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	91



Caesar 4

Getestet in Ausgabe: 11/06
Im antiken Italien bauen Sie Siedlungen auf. Sowohl den Bedürfnissen Ihrer Bürger als auch den Forderungen des Senats gerecht zu werden, macht den besonderen Reiz aus. Hübsche Grafik, gute Bedienbarkeit, aber ein schwacher Militär-Teil.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Sierra
Wertung:	81



Die Siedler 2: Die nächste Generation

Getestet in Ausgabe: 10/06
Schöne Neuauflage des hochgelobten zweiten **Die Siedler**-Teils. **Die nächste Generation** bringt den Charme, die Knuddel-Grafik und die Gemächlichkeit des Originals mit und verbindet sie mit moderner Bedien- und Spielbarkeit.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	82

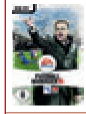
Die Sims 3

Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führen Sie Ihren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistern Sie Job, Liebe und andere Herausforderungen. Das ungewöhnliche Spielprinzip begeistert vor allem weibliche Spieler.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	89

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen Ihnen, welche Spiele Sie als Sportfreak gespielt haben müssen, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



Fußball Manager 10

Getestet in Ausgabe: 12/09
Kümmern Sie sich in dieser Wirtschaftssimulation mit beeindruckender Spieltiefe um die sportlichen und finanziellen Belange eines Fußballvereins. Der erstmals integrierte Online-Modus setzt auf Rasanz und schnelle Entscheidungen.

Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	88

NBA 2K10

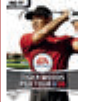
Getestet in Ausgabe: --
Noch nie war virtueller Basketball realistischer, schöner und unterhaltsamer! Im famosen Online-Modus dürfen Sie an einer Internet-Liga teilnehmen, Solisten freuen sich hingegen über die authentische NBA-Atmosphäre.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Take 2
Wertung:	--

Pro Evolution Soccer 2010

Getestet in Ausgabe: 12/09
Im neunten Teil der japanischen Fußballsimulationsreihe besinnen sich die Entwickler auf alte Werte: realistischer Spielablauf, authentische Fußball-Atmosphäre und langfristig motivierende Spielmodi.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Konami
Wertung:	89



Tiger Woods PGA Tour 08

Getestet in Ausgabe: --
Realistisch nachgebaute Kurse, ein motivierender Karriere-Modus und komfortable Steuerungsvarianten: Die bislang letzte PC-Golfsimulation von EA ist auch die beste. Einzig die inzwischen etwas veraltete Grafik stört das Vergnügen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	--



Virtua Tennis 2009

Getestet in Ausgabe: --
Im besten aktuellen Tennis-Spiel schwingen knapp 20 lizenzierte Charaktere das Racket, darunter auch Boris Becker. Die Spielmechanik ermöglicht Einsteigern sofort Erfolgserlebnisse und bietet Fortgeschrittenen trotzdem genug Finessen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Sega
Wertung:	--

Ego-Shooter (Einzelspieler)

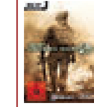
In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen finden Sie nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.



Bioshock

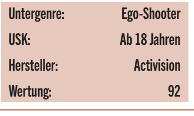
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforschen Sie die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre, dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspiel-Elemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	93



Call of Duty: Modern Warfare 2

Getestet in Ausgabe: 13/09
Astreines Shooter-Vergnügen, das in Sachen Inszenierung alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt. Sechs Stunden Adrenalin pur! Allerdings muss jeder Spieler selbst entscheiden, ob er mit moralisch fragwürdigen Szenen klarkommt.

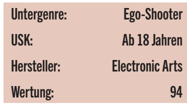


Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Activision
Wertung:	92



Crysis

Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf Ihren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.



Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	94



Half-Life 2

Getestet in Ausgabe: 12/04 (Hauptspiel)
Gordon Freeman, der schweigsame Brechstangenträger, rettet die Welt. Mal wieder. Das ist packender, als es klingt, denn dank gewitzter Physik-Spielereien und einer tollen Waffe namens Gravity Gun bleibt dieses Abenteuer unvergessen.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	96 (Hauptspiel)



Rainbow Six: Vegas

Getestet in Ausgabe: 02/07
Reinrassige Taktik-Shooter sind selten. **Vegas** gehört zu den stärksten Vertretern dieser Gattung. Mit Ihrem Einsatzteam erledigen Sie Terroristen in der wunderschön gestalteten Glücksspielmetropole. Die Story ist aber vernachlässigbar.

Untergenre:	Taktik-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	87

Sebastian empfiehlt



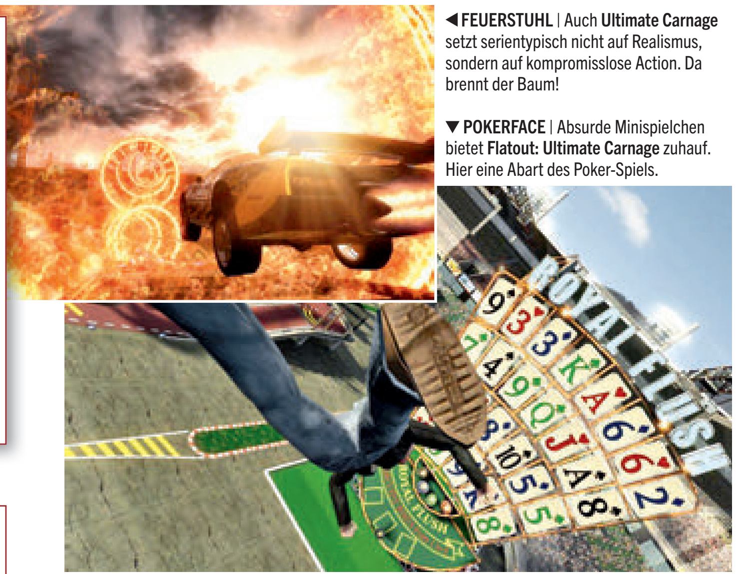


Flatout: Ultimate Carnage

Getestet in Ausgabe: 08/2008

Hirn aus, Gas geben und sich an der Zerstörungsorgie freuen, die auf Ihrem Bildschirm gefeiert wird. **Flatout: Ultimate Carnage** ändert am Spielprinzip der Vorgänger wenig. Im Karrieremodus heizen Sie rücksichtslos über die Strecken, verdienen so Geld und schalten neue Wagen und Kurse frei. Dazu kommt der Carnage-Modus (eine Minispiele-Sammlung), in der Zerstörung im Vordergrund steht, sowie der Hotseat-Part, in dem Sie mit Freunden an aberwitzigen Wettbewerben wie Crashtest-Dummy-Hochsprung teilnehmen. Klar, das alles ist meilenweit von Realismus entfernt, aber als Arcade-Spaß funktioniert **Flatout** wunderbar.

Untergenre:	Action-Rennspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Empire Interactive/Codemasters
Wertung:	81

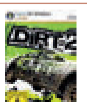


◀ **FEUERSTUHL** | Auch **Ultimate Carnage** setzt serientypisch nicht auf Realismus, sondern auf kompromisslose Action. Da brennt der Baum!

▼ **POKERFACE** | Absurde Minispielchen bietet **Flatout: Ultimate Carnage** zuhauf. Hier eine Abart des Poker-Spiels.

Rennspiele

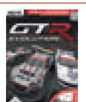
Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie finden Sie die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.



Colin McRae: Dirt 2

Getestet in Ausgabe: 13/09
Anstatt einer knallharten Simulation erwartet Sie bei **Dirt 2** arcadelastiges Rennvergnügen, mit dem auch Anfänger glücklich werden. Anspruchsvolle Kurse, eine große Auswahl an Boliden und die tolle Musikauswahl runden das Paket ab.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Codemasters
Wertung:	87



GTR Evolution

Getestet in Ausgabe: 10/08
Die Simulationsexperten Simbin zeigen, wie ein realistisches Rennspiel aussehen sollte: Das glaubwürdige Fahrverhalten verzeiht keine Fehler, Fahrzeugeinstellungen entscheiden über Sieg und Niederlage. Nur ein ausgiebiger Karriere-Modus fehlt.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Atari
Wertung:	80



Need for Speed: Shift

Getestet in Ausgabe: 11/09
Der von den Entwicklern angekündigte Neustart der Serie ist mit **Need for Speed: Shift** geglückt. Im Mittelpunkt stehen realistische Autorennen auf lizenzierten und fiktiven Strecken mit einem Fuhrparks, der über 70 Autos umfasst.

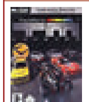
Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	87



Race Driver: Grid

Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit **Race Driver: Grid** schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karriere-Modus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Codemasters
Wertung:	86



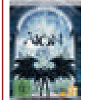
Trackmania United Forever

Getestet in Ausgabe: --
Purer Arcade-Spaß und Bastelorgie in einem. **Trackmania** setzt voll und ganz auf Ihre Kreativität: Bauen Sie eigene Strecken – so abgedreht wie möglich – und tauschen Sie diese innerhalb der sehr aktiven Community. So verrückt wie süchtig machend.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Deep Silver
Wertung:	--

Online-Rollenspiele

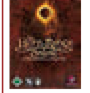
Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



Aion

Getestet in Ausgabe: 12/09
In **Aion** stürzen Sie sich in spannende Spieler-gegen-Spieler-Schlachten, die mit Raid-Inhalten vermixt werden – und als Bonbon dürfen Sie dabei sogar fliegen. Wer jedoch mit PvP und stundenlangem Grinden nichts anfangen kann, ist hier falsch.

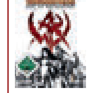
Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	NC Soft
Wertung:	88



Der Herr der Ringe Online

Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Buchvorlage in prachtvoller Umsetzung: **LotRO** eignet sich prima für all jene, die Wert auf schöne Quests, viel Atmosphäre und kleine Spielgruppen legen. Komplizierte Raids und anspruchsvolle PvP-Duelle spielen hier kaum eine Rolle.

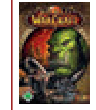
Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Codemasters
Wertung:	88



Warhammer Online: Age of Reckoning

Getestet in Ausgabe: 12/08
Die Königsdisziplin dieses MMOs ist der Kampf Spieler gegen Spieler. Die Fraktionen Zerstörung und Ordnung geben sich in ausufernden Burgenschlachten gegenseitig auf die Mütze. Einzig das unausgeglichene Völkerverhältnis trübt den Spielspaß.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	84



World of Warcraft

Getestet in Ausgabe: 02/05
Lieben oder hassen Sie es, aber **WoW** ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die glaubhafte Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Blizzard
Wertung:	94



Christian empfiehlt



Command & Conquer: Generäle

Getestet in Ausgabe: 10/2003

„Hätten Sie doch lieber ein **Generäle 2** gemacht!" Diesen Satz hörte man nach der Veröffentlichung von **Command & Conquer 4** des Öfteren. Der **C&C**-Ableger im modernen Setting gilt bei vielen Spielern noch heute als bester Mehrspieler-Teil der Serie. Die drei Fraktionen spielten sich abwechslungsreich und unterschiedlich und waren gleichzeitig gut ausbalanciert. Mit der Erweiterung **Die Stunde Null** kamen dann auch noch verschiedene Generäle hinzu, mit denen Sie Ihre Spielweise weiter spezialisieren konnten. Die Schattenseite war eine kaum vorhandene Story, die mit schwachen Solo-Missionen einherging.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	85

Special Interest

Diese brandneue Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert. Von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten! Genau diese Spaßmacher finden Sie hier!



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09

Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – wunderbarer Geheimtipp!

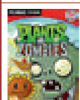
Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Number None
Wertung:	88



Guitar Hero 3: Legends of Rock
Getestet in Ausgabe: 02/08

Dieses Geschicklichkeitsspiel mit Plastikgitarre ist eigentlich auf den Konsolen groß geworden. Der dritte Teil hat eine der besten Song-Listen aller Zeiten, leistet sich aber ein paar unschöne Ruckler. Trotzdem: einzigartig in der PC-Landschaft.

Untergenre:	Musikspiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Activision
Wertung:	84



Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09

Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem Sie mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhalten, durch Ihren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

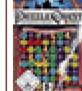
Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Keine USK-Einschätzung
Hersteller:	Popcap Games
Wertung:	90



Portal
Getestet in Ausgabe: 11/07

Als Gefangene einer mysteriösen Firma müssen Sie Ihren Weg durch knifflige Levels bahnen, indem Sie mit einer Portalkanone geschickt Ein- und Ausgänge „schießen". Sehr kurzes Spiel, dafür mit herrlichen Charakteren und innovativer Portal-Idee!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	89



Puzzle Quest: Challenge of the Warlords
Getestet auf: PCGames.de

So simpel wie süchtig machend: **Puzzle Quest** kombiniert das Knobelspielprinzip aus **Bejeweled** mit einem motivierenden Rollenspielsystem. Trotz klischeehafter Story und schlichter Präsentation entpuppt sich dieses Spiel als ein wahrer Zeitfresser!

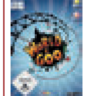
Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	rondomedia
Wertung:	sehr gut



Street Fighter 4
Getestet in Ausgabe: 08/09

Ein vielschichtiges Kampfsystem, eine gut ausbalancierte Kämpferriege, viele freispielbare Extras und grenzenlose Langzeitmotivation machen **Street Fighter IV** systemübergreifend zum Genre-König. Leicht zu lernen, schwer zu meistern!

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Capcom
Wertung:	92



World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09

Hinreißende 2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Sie bilden mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müssen dabei Dinge wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	RTL Games
Wertung:	90

Rollenspiele

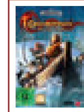
Sie schlüpfen gerne in Zwergenstiefel, tüfteln für Ihr Leben gerne über Charakterbögen und möchten am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies Ihr Genre! In dieser Liste finden Sie die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



Dragon Age: Origins
Getestet in Ausgabe: 12/09

Würdiger Nachfolger zur **Baldur's Gate**-Reihe von Bioware. Die brillant erzählte, ungeschnittene Fantasy-Geschichte mit **Herr der Ringe**-Einschlag und die taktischen Kämpfe sorgen für viel Spielspaß. Technisch müssen Sie aber Abstriche machen.

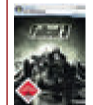
Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	91



Drakensang: Am Fluss der Zeit
Getestet in Ausgabe: 02/10

In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erleben Sie gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

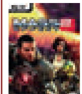
Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Dtp Entertainment
Wertung:	87



Fallout 3
Getestet in Ausgabe: 01/09

Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kaufen Sie sich gleich das Download-Add-on **Broken Steel** dazu! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	90



Mass Effect 2
Getestet in Ausgabe: 02/10

Das zweite Kapitel von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie bietet massig Action, brillante Charaktere und eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Spielen Sie aber unbedingt vorher den ersten Teil, dann können Sie Ihren Spielstand übernehmen!

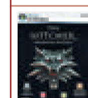
Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	88



The Elder Scrolls 4: Oblivion
Getestet in Ausgabe: 06/06

Ideal für Fans offener Spielwelten: Vor Ihnen erstreckt sich ein riesiges Fantasy-Reich und Sie bestimmen, wohin die Reise geht! Wer die schwache Story und automatisch mitlevelnde Gegner verzeiht, den erwarten Dutzende Stunden Rollenspielspaß.

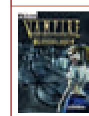
Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	89



The Witcher: Enhanced Edition
Getestet in Ausgabe: 10/08

Als obercooler Hexer Geralt erleben Sie eine düstere, intelligente Fantasy-Story voller Wendungen und kniffliger moralischer Entscheidungen. Unkomplizierte Action, dichte Atmosphäre und ein Hauch von Erotik runden den Überraschungshit ab.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Atari
Wertung:	87



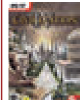
Vampire: The Masquerade – Bloodlines
Getestet in Ausgabe: 02/05

Hohe Wiederspielbarkeit und faszinierende Quests voller Entscheidungsfreiheit zeichnen das herrlich finstere, aber grafisch angestaubte Vampir-Rollenspiel aus. Wichtig: Installieren Sie vor dem Spielen unbedingt (!) den aktuellsten Fan-Patch!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Activision
Wertung:	88

Strategiespiele

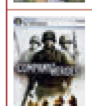
Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Runden-Strategietitel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 4
Getestet in Ausgabe: 01/06

Sie begleiten ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter und bestimmen die Geschicke des Staates dabei völlig frei. Unmengen an Forschungsoptionen, viele verschiedene Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit.

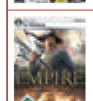
Untergenre:	Runden-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	90



Company of Heroes
Getestet in Ausgabe: 11/06

Das Zweiter-Weltkrieg-Szenario stellt **Company of Heroes** mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Die beiden Add-ons **Opposing Fronts** und **Tales of Valor** bieten dagegen zu wenig.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	THQ
Wertung:	90



Empire: Total War
Getestet in Ausgabe: 05/09

Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

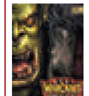
Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Sega
Wertung:	90



Sins of a Solar Empire
Getestet in Ausgabe: 06/08

Motivierende, ausgiebige Multiplayer-Partien bilden den Kern dieses süchtig machenden Weltall-Strategiespiels. Obwohl eher für Profis konzipiert, schließt das kluge Interface auch Einsteiger nicht aus. Eine richtige Solo-Kampagne fehlt leider.

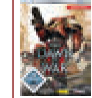
Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Kalypso
Wertung:	83



Warcraft 3: Reign of Chaos
Getestet in Ausgabe: 08/02

Blizzards Klassiker bietet eine spannende Kampagne, clevere Rollenspiel-Elemente und mitreißende Cutscenes. Die kreischbunte Grafik ist zwar völlig veraltet, doch das gleichen ein starker Editor und zahllose gute Mods (darunter **DotA**) wieder aus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Blizzard
Wertung:	92



Warhammer 40.000: Dawn of War 2
Getestet in Ausgabe: 04/09

Dawn of War 2 ist Echtzeitstrategie der neuen Generation: Statt beim Basisbau zu versumpfen, pflügen Sie mit einem kleinen Stoßtrupp der Space Marines durch taktisch angehauchte Scharmützel mit Orks, Eldar oder Tyraniden.

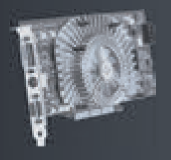
Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	THQ
Wertung:	91



World in Conflict
Getestet in Ausgabe: 10/07 (Hauptspiel)

World in Conflict sieht fantastisch aus, bietet vielschichtige Charaktere und eine wendungsreiche Kampagne im Kalter-Krieg-Szenario. Hinzu kommt ein klassenbasierter Mehrspieler-Teil. Spielen Sie am besten den „Director's Cut" **Soviet Assault**!

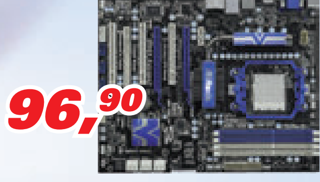
Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	85 (Hauptspiel)





500-GB-Festplatte
Hitachi Deskstar 7K1000.C
- „HDS721050CLA362" • 500 GB Kapazität • 16 MB Cache • 7.200 U/min
- für 24-Stunden-Dauerbetrieb freigegeben • 3,5"-Bauform • SATA 3Gb/s



ATX-Mainboard
ASRock 890GX Extreme3
- AMD 890GX • ATI Radeon HD4290 • Sockel AM3
- 3x PCIe 2.0 x16, 1x PCIe x1, 3x PCI
- 4x DDR3-RAM • 6x SATA 6Gb/s RAID
- 6x USB 2.0/3.0, FireWire, Gigabit-LAN




ATX-Mainboard
Asus P5N72-T Premium
- Nvidia nForce 780i SLI Chip • 4x DDR2-RAM
- U-133, 6x SATA 3Gb/s RAID • Gigabit-LAN
- 2x PCIe 2.0 x16, 2x PCIe x1, 2x PCI
- 4x USB 2.0, FireWire • Sockel 775



ATI-Grafikkarte
PowerColor HD5830 PCS+
- ATI Radeon® HD 5830 • 825 MHz Chiptakt
- 1 GB GDDR5-RAM • 4.200 MHz Speichertakt
- DirectX 11 und OpenGL 3.2
- DisplayPort, HDMI, DVI-I



Nvidia-Grafikkarte
Gainward GTS250
- Nvidia® GeForce® GTS 250 • 745 MHz Chiptakt
- 1 GB GDDR3-RAM • 2.000 MHz Speichertakt
- DirectX 10, OpenGL 3.0
- HDMI, DVI-I (HDCP), VGA



NAS-Laufwerk mit DVD-Brenner
LG N2R1
- zwei 1-TB-SATA-Festplatten • DVD-Brenner
- Gigabit-LAN, 3x USB 2.0, 1x eSATA, Cardreader
- RAID-Level 0, 1 sowie JBOD
- iTunes-Musik-Server

4-GB-Arbeitsspeicher
Patriot DIMM DDR2-1066-Kit
- „PDC24G8500ELKR2"
- DIMM DDR2-1066 (PC2 - 8500)
- Timing: 5-5-5-15 • 2,1 Volt Spannung
- Kit: 2x 2 GB



4-GB-Arbeitsspeicher
G.Skill DIMM DDR3-1333-Kit
- „F3-10666CL9D-4GBRL" Ripjaws-Series
- DIMM DDR3-1333 (PC3-10600)
- Timing: 9-9-9-24 • 1,5 Volt Spannung
- Kit: 2x 2 GB



ATI-Grafikkarte
Sapphire HD5870
- ATI Radeon HD5870 • 850 MHz Chiptakt
- 1 GB GDDR5-RAM • 4.800 MHz Speichertakt
- DirectX 11 und OpenGL 3.2
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI-I



Blu-ray-Combo
LiteOn iHES208
- Schreiben: 16x DVD±R, 8x DVD±R DL, 12x DVD-RAM, 48x CD-R
- Lesen: 8x Blu-ray, 16x DVD, 12x DVD-RAM
- LightScribe-Funktion • SATA



PCI-Express-SATA-Controller
Dawicontrol DC-324e RAID
- vier unabhängige SATA II-Ports, davon zwei extern als eSATA-Port nutzbar • 300 MB/s
- grafischer RAID-Monitor mit E-Mail-Benachrichtigung im Fehlerfall • RAID



625-Watt-Netzteil
Enermax EPR625AWT II
- 625 Watt Dauerleistung • Effizienz bis zu 88%
- 4x PCIe 6+2 Pin • ATX 12V-Version 2.3
- Standbyverbrauch unter 0,5 W



PC-Gehäuse
Lian Li PC-8N
- Einbauschächte extern: 4x 5,25", 1x 3,5"
- Einbauschächte intern: 3x 3,5"
- Lüfter: 2x 120 mm • Front: 2x USB, Audio-I/O
- ATX-Bauform



Lieferung On-Demand
Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.



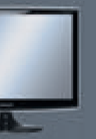
Komfortabel bezahlen
Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.



Bücher@ALTERNATE
Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



PC-Builder
Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkompo-nenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.





www.alternate.de

24h-Bestellhotline: 01805-905040*

* 14 Cent/Min. aus dem deutschen Festnetz/powered by QSC, max. 42 Cent/Min. aus Mobilfunknetzen.



314,-

66-cm-Monitor (26")

Iiyama E2607WS-B1

- 66 cm (26") Bilddiagonale • 1.920x1.200 Pixel
- 2 ms Reaktionszeit • Kontrast: 4.000:1
- Helligkeit: 300 cd/m² • VGA, DVI-D (HDCP), HDMI • 2x 5-Watt-Lautsprecher



69,90

Sat-Receiver

TechniSat DIGIT MF8-S

- DVB-S-Tuner • EPG
- bis zu 4.000 Programmspeicherplätze
- 1x CI, 1x LNB, 2x SCART • Conax-Cardreader
- MTV unlimited ready



36,99

Wii-Spiel & „Wii Motion Plus"-Fernbedienung

Nintendo Sports Resort

- Schwertkampf, Wakeboard, Frisbee, Bogenschießen, Basketball, Tischtennis, Golf, Bowling, Jetboot, Luftsport, Kanu- und Radfahren
- inkl. „Wii Motion Plus"

449,-

Smartphone

HTC Desire

- Touchscreen • microSD, microSDHC
- Android 2.1 mit HTC Sense
- 576 MB • ohne SIM-Lock



199,90

USB 3.0-Stick

Super Talent USB 3.0 RAID Drive

- 32 GB Kapazität
- 135 MB/s Lesen • 60 MB/s Schreiben
- USB 3.0




299,-

Digitalkamera

Casio Exilim EX-FH100

- 10,1 Megapixel Auflösung • SD, SDHC
- 10x optischer Zoom • Gesichtserkennung
- Bildstabilisator • Highspeed-Filmaufnahme
- USB • silber oder schwarz



54,90

Kabellose Gaming-Maus

Microsoft SideWinder X8

- 12 Tasten (7 programmierbar) und Scrollrad
- „BlueTrack"-Abtastung mit bis zu 4.000 dpi
- „On-the-Fly"-DPI-Umschaltung
- 75G-Beschleunigung • USB-Funkempfänger



32,99

Kabelloses Desktopset

MS Wireless Desktop 3000

- Multimedia-Tastatur und optische Maus
- „BlueTrack"-Technology
- „BlueTrack"-Maus
- 2,4-GHz-USB-Empfänger



32,99

Notebook-Lautsprecher

Logitech V20 Laptopspeakers

- 2x Satellit • 4 Watt (RMS/Sinus)
- Audiosteuerungsfunktionen
- 5-cm-Max-X-Hochleistungsantriebsspulen
- USB 2.0 • Reise-Etui



819,-

Komplett-PC

Systea Brilliant A101 W7HP64

- AMD Phenom II X4 965 Prozessor (3,40 GHz)
- ATI Radeon HD5770 • 4 GB RAM
- 1.000-GB-HDD • DVD-Brenner • Gigabit-LAN
- Windows® 7 Home Premium 64-Bit (OEM)

Lenkrad

Logitech DrivingForce™ GT

- 900-Grad-Lenkbereich • Force-Feedback • 28-cm-Gummi-Lenkradring
- 24-stelliger Regler • Gas- und Bremspedale • für PlayStation 2, 3 und PC



79,90




1.399,-

43,9-cm-Notebook (17,3")

Asus G73JH-TY042V

- Intel® Core™ i5 Prozessor 520M (2,4 GHz)
- ATI Mobility Radeon HD5870 • 4 GB DDR3
- 2x 320-GB-HDD • DVD-Brenner • Webcam
- Windows® 7 Home Premium (OEM)

569,-

39,6-cm-Notebook (15,6"-LED)

Lenovo G560 M272FGE

- Intel® Core i3-330M Prozessor (2,13 GHz)
- Nvidia GeForce G 310M Grafik • 2 GB DDR3
- 320-GB-HDD • DVD-Brenner • Webcam
- Windows® 7 Home Premium (OEM)







Die Leser der Zeitschrift „PC Games Hardware" haben ALTERNATE zum sechsten Mal in Folge zum "Hardwareversender des Jahres" gewählt. Das Fachmagazin veranstaltet in jedem Frühjahr eine Umfrage, bei der die Leser ihre beliebtesten Hersteller und Produkte küren.

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebot gültig bis zum 12.05.2010.

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

ALTERNATE SHOP
Mo - Fr: 9:00 - 20:00 Uhr
Sa: 9:00 - 18:00 Uhr



Komplett-PC für Spieler

PCG-PC Editors Choice 1

Beim schnelllebigen PC-Markt ist es nicht immer einfach, den Überblick zu behalten. Die Redakteure aus der Hardware-Abteilung haben sich daher zusammengesetzt und den aus ihrer Sicht optimalen Preis-Leistungs-PC für Spieler zusammengestellt.



Rechner aus Discountmärkten haben immer den Nachteil, dass zwar Prozessor und Grafikkarte attraktiv wirken, an den restlichen Komponenten wie Mainboard oder Netzteil aber gespart wird. Anders sieht es beim PCG-PC Editors Choice 1 aus, denn hier wissen Sie bereits vor dem Kauf genau, welche Komponenten verbaut wurden, wie schnell der Rechner arbeitet und wie laut das Gerät ist. Natürlich wurde der PC-Games-PC speziell auf PC-Spieler abgestimmt. Dieser PC wird von Alternate (www.pcgames.de/go/alternate) gebaut und verkauft. Sie können den Rechner wahlweise ohne Betriebssystem für 799 Euro oder mit Windows 7 Home Premium für 879 Euro erwerben. ❑

PCG-PC EDITORS CHOICE 1	
Hersteller (Webseite)	Alternate (www.pcgames.de/go/alternate)
Erweiterte Informationen	www.pcgames.de/go/pc-editors-choice1
Garantie/Rückgaberecht	2 Jahre/14 Tage
Ausstattung	
Prozessor	AMD Phenom II X4 965
Grafikkarte	Radeon HD 5770
Mainboard	Gigabyte GA-MA770T-UD3
Festplatte	Western Digital WD5000AAKS 500 GB
Speicher	4 GB DDR3-1333 (Kit)
Netzteil	Cooler Master Silent Pro M500
CPU-Kühler	Cooler Master Hyper TX3
Gehäuse	Thermaltake Element T VK90001N2Z
Optisches Laufwerk	LG GH-22NS
Praxistests	
Lautstärke 2D (1,0 m)	1,7 Sone/33 dB(A)
Lautstärke 3D (1,0 m)	1,8 Sone/34 dB(A)
Leistungsaufnahme 2D	105 Watt (Leerlauf)
Leistungsaufnahme 3D	Maximal 192 Watt
Far-Cry-2-Benchmark	41,4 Fps im Durchschnitt
3D Mark 06	16.197 Punkte
3D Mark Vantage	P9.825
Preis ohne Betriebssystem	**€ 799,-***
Preis mit Windows 7**	**€ 879,-* (inkl. Home Premium)**

* Preiserfassung vom 11.03.2010, auf der angegebenen Webseite finden Sie stets den aktuellen Preis. ** Bei der Variante mit Betriebssystem sind neben Windows auch sämtliche Treiber installiert.



GEHÄUSE/BRENNER | Der LG-Brenner GH-22NS kommt im Thermaltake-Element-TVK90001N2Z-Gehäuse zum Einsatz.

CPU/KÜHLER | Der AMD Phenom II X4 965 läuft mit 4 x 3.400 MHz und wird vom Cooler Master Hyper TX3 gekühlt. Zwei Gehäuselüfter befinden sich im PC.

FESTPLATTE | Die Samsung F3 HD502HJ mit 500 GByte ist schnell, leise und bietet ausreichend Platz.

DDR3-RAM | 4 GB DDR3-1333-Speicher werden im PCG-PC Editors Choice 1 verbaut.

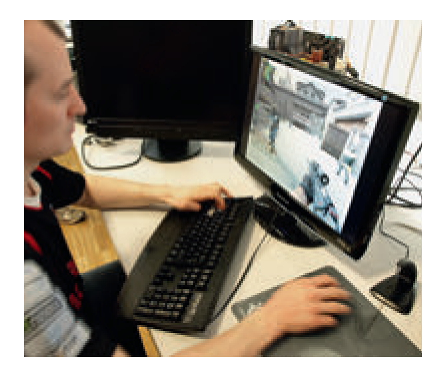
GRAFIKKARTE | Eine Radeon HD 5770 mit 1.024 MiByte Speicher kommt in diesem PC zum Einsatz. Auch hier wird auf einen niedrigen Lärmpegel geachtet.

MAINBOARD | Beim Mainboard haben wir uns für das Gigabyte GA-MA770T-UD3 entschieden, das den Sockel AM3 unterstützt.

NETZTEIL | Das verwendete Cooler Master Silent Pro M500 bietet ausreichend Reserven. Dadurch dreht der Lüfter auch im 3D-Modus kaum hoch.

VORTEILE NEUER FLACHBILDSCHIRME

PROFISPIELER PRÜFT 120-HZ-MONITORE



Neue LCDs mit 120-Hz-Technik können 120 statt 60 Bilder pro Sekunde darstellen – das kann bei schnellen Action-Spielen ein echter Vorteil sein, da die Bewegungsunschärfe sichtbar abnimmt. Unser Testteam von der PC Games Hardware hat die neuen Displays zusammen mit dem bekannten Profispieler Peter „Chucky" Schlosser vom Alternate-Team Attax Probe gespielt. **„Für ambitionierte** und normale Spieler würde ich einen 120-Hz-Monitor auf jeden Fall empfehlen", urteilt Chucky. Profispieler sollten seiner Meinung nach allerdings einen wuchtigen Röhrenmonitor verwenden, da das Bild damit jederzeit gestochen scharf ist. 120-Hz-LCDs bekommen Sie von Acer, Samsung und Viewsonic ab 260 Euro.

Info: www.pcgames.de/Preisvergleich/

GIGABYTE M8000X & DAS KEYBOARD

MAUS UND TASTATUR FÜR SPIELER



Die neue Laser-Maus M8000X von Gigabyte arbeitet mit einer hohen Abtastrate von 6.000 Dpi. Zudem wird eine Makrofunktion für fünf Spieleprofile unterstützt. Dank mitgelieferter Gewichte bestimmen Sie die Schwere der Maus. Der Vorgänger M8000 (4.000 Dpi) erreichte in unserem Test dank niedriger Latenz und hoher Präzision bereits die sehr gute Wertung 1,59. Der Preis für die neue M8000X steht noch nicht fest. **Die Tastatur** mit dem Namen Das Keyboard soll sich ebenfalls sehr gut für ambitionierte Spieler eignen. Die neue Version „Model S" für 120 Euro bietet laut Hersteller eine besonders gute Elektronik und hochwertige Tasten mit Goldkontakten. Für Zehn-Finger-Schreibprofis gibt es Das Keyboard auch ohne bedruckte Tasten.

Info: www.gigabyte.de | www. getdigital.de

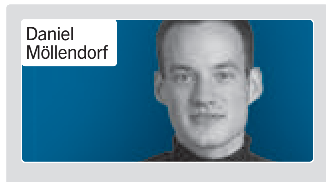
SONDERHEFT: MINI-PCS

DER OPTIMALE LAN-PARTY-PC



Schwer und sperrig war gestern: Aktuelle Hardware lässt sich auch problemlos in winzige Gehäuse bauen. Wie das geht und welche Komponenten sich dafür optimal eignen, zeigt das aktuelle Sonderheft 02/2010 zum Thema Mini-PCs von unseren Kollegen der PC Games Hardware. Das 84 Seiten starke Sonderheft ist ab dem 28.04. erhältlich und kostet 5,99 Euro.

Info: www.pcgh.de/go/heft

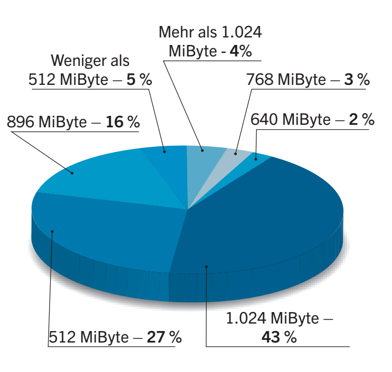


„Bei aktueller Hardware sehe ich immer häufiger Schwarz."

Bei aktuellen Mainboards ist Schwarz als Platinenfarbe besonders beliebt. Grafikkarten sind ebenfalls oft dunkel wie die Nacht. Sogar das Innere vieler neuer Gehäuse ist schwarz. Ich gebe zu: Das sieht nett aus, allerdings verschwindet die Hardware samt Gehäuseinnenbemalung bei den meisten PCs ohnehin hinter einer geschlossenen Seitenwand – ein Fenster sieht man nur bei wenigen Spielerechnern. Viel gravierender finde ich daher die Schattenseiten der „Schwarzmalerei": Anders als Farben (per Definition ist Schwarz nicht mal eine Farbe) reflektiert eine schwarze Oberfläche kein Licht. Erst kürzlich wollte ich wieder in einem PC ein Kabel anschließen, doch: „Wohin damit?" – selbst der Anschluss ist schwarz und daher schwer zu sehen. Na dann: Gute Nacht.

UMFRAGE

Wieviel Videospeicher hat deine aktuelle Grafikkarte?



[Quelle: pcgameshardware.de, Teilnehmer: 1386]

NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER

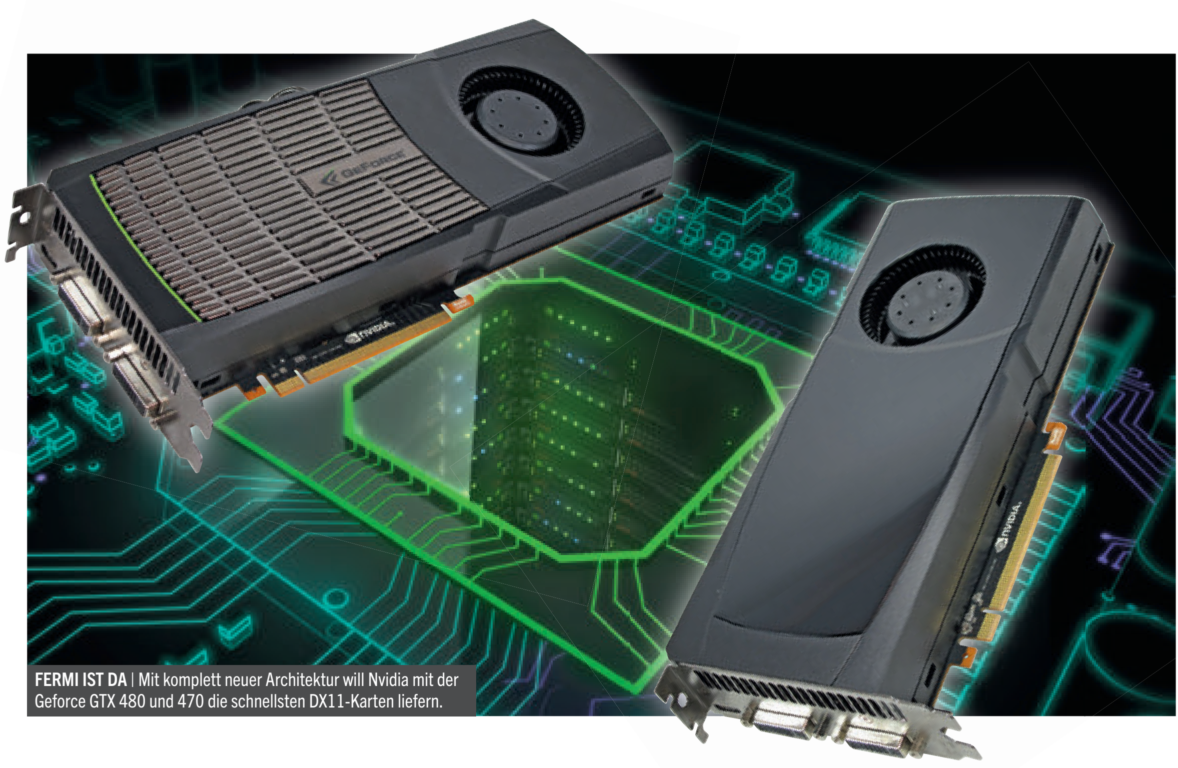
VIER GRAFIKKARTEN VEREINT
Mit dem neuen Sockel-1366-Mainboard X58 4 Way SLI Classified von EVGA können Sie vier Geforce- oder Radeon-Karten gleichzeitig nutzen. Mit vier Radeon HD 5850 und der auf 4 GHz übertakteten Sechskern-CPU Core i7-980X erreichten wir im 3D Mark Vantage 34.578 Punkte. Mit drei Karten waren es 32.125 und mit einer HD 5850 16.654 Punkte. Für Spiele empfehlen wir allerdings maximal zwei Grafikkarten, da es sonst zu regelmäßigen Mini-Unterbrechungen (Mikroruckeln) kommt. Damit ist das 500 Euro teure EVGA-Board nur für Rekordjäger geeignet.
Info: www.evga.com

GÜNSTIGES SPIELER-HEADSET
Das neue Stereo-Headset Rush RHS200 von Sharkoon kostet nur 20 Euro. Wegen des offenen Aufbaus hören Sie viel von Ihrer Umgebung. Das ist praktisch, um sich auf einer LAN-Party ohne Sprach-Chat-Tool mit seinem Team abzusprechen. Anders als bei den meisten Headsets werden die Ohren aber nicht umschlossen. Im Test passte das RHS200 keinem Redakteur gut. Auch der mittelmäßige Klang rechtfertigt den unangenehmen Tragekomfort nicht. Daher empfehlen wir das RHS200 nur, wenn Sie einen schmalen Kopf haben und ein günstiges, offenes Headset wollen.
Info: www.alternate.de

RAZER: MAUS FÜR LINKSHÄNDER
Während die Anordnung der Tasten und die Ergonomie der 60 Euro teuren Razer Death Adder Lefthand Edition für Linkshänder angepasst ist, besitzt die Maus dieselben Leistungsmerkmale wie die gute Standardversion (PCG-Wertung: 1,70).
Info: www.razerzone.com

Von: Carsten Spille/
Raffael Vötter

Schafft es die Geforce GTX 480/470, als Gesamtpaket aus Leistung und Ausstattung die Radeon HD 5870 und 5850 vom Leistungsthron zu stürzen?



FERMI IST DA | Mit komplett neuer Architektur will Nvidia mit der Geforce GTX 480 und 470 die schnellsten DX11-Karten liefern.

Geforce GTX 470 und 480 im Test

Seit Ende März will Nvidia die lang erwarteten Geforce-GTX-400-Karten an die ersten Kunden ausliefern. Für die neue Direct-X-11-fähige Modellreihe hat man sich einige Neuerungen – nicht nur für Grafikfans – einfallen lassen und will mit der sogenannten Fermi-Architektur weit mehr als nur gute Spielegrafik bieten. Dazu setzt der Hersteller neben der Direct-X-11-Kompatibilität auch auf die hauseigene Physx-API und weitreichende Optimierungen für den Bereich des GPU-Computing. Von Nvidias neuen Grafikkarten kann zwar insbesondere die GTX 480 mit hohen Fps-Raten – zum Teil deutlich oberhalb der HD 5870 – glänzen. Die Kehrseite der Medaille: Die Leistung wird mit enormem Stromverbrauch und hoher Lüfterlautheit teuer erkauft (siehe Tabelle rechts). Doch wie ist es um die Stärken der beiden Karten bestellt und können sie eventuell über die genannten Mankos hinwegtrösten? Unser Artikel komprimiert die Ergebnisse der umfangreichen Tests und gibt Auskunft darüber, welche Grafikkarte zurzeit das beste Gesamtpaket für Spieler darstellt.

KARTEN UND MARKTPOSITION

Anfangs gibt es mit der Geforce GTX 480 und GTX 470 zwei Grafikkarten auf Basis der Fermi-Architektur. Die GTX 480 kommt mit 480 Shader- und 60 daran gekoppelten Textureinheiten auf den Markt, die GTX 470 muss mit einem Einheitenblock weniger auskommen und verfügt nur über 448 ALUs und 56 TMUs. Die Grafikprozessoren mit dem Codenamen GF100, die auf der GTX-400-Reihe zum Einsatz kommen, sind mit einer Strukturbreite von 40 Milliardstelmetern hergestellt und verfügen über gigantische 3 Milliarden Schaltungen. Das sind etwa 40 Prozent mehr als bei den Cypress-Chips der Konkurrenz von AMD. Entsprechend hoch liegen auch die Einstiegspreise. Für die GTX 480 verlangt Nvidia über seine Platinenpartner anfangs 479, für die GTX 470 349 Euro (jeweils unverbindliche Preisempfehlung). Diese Preise liegen somit 100 respektive 80 Euro über den üblichen Marktpreisen, die für die HD 5870 beziehungsweise die HD 5850 fällig werden – diesen Aufschlag müssen sich die Karten erst einmal verdienen, zumal wir deutlich niedrigere Preise so bald nach der Markteinführung nicht erwarten. Kunden, die auf den Bereich unter 200 Euro spekulieren, müssen wohl die Mainstream-Ableger abwarten, die etwa zum dritten Quartal 2010 in den Handel kommen sollen.

ÜBERSICHT: TECHNISCHE SPEZIFIKATIONEN DER KARTEN

Modell	Geforce GTX 480	Geforce GTX 470	Geforce GTX 285	Geforce GTX 275	Geforce GTX 260	Geforce 8800 GTX	Radeon HD 5870	Radeon HD 5850	Radeon HD 5830	Radeon HD 5770	Radeon HD 4890
Circa-Preis (Euro)	479,-	349,-	290,-	230,-	190,-	N. lieferbar	380,-	280,-	230,-	130,-	220,-
Markteinführung	03/2010	03/2010	01/2009	04/2009	09/2008	11/2006	09/2009	09/2009	02/2010	10/2009	04/2009
Codename des Grafikchips	GF100	GF100	GT200b	GT200b	GT200/b	G80	Cypress	Cypress	Cypress	Juniper	RV790
Direct-X-/Shader-Version	11/5.0	11/5.0	10.0/4.0	10.0/4.0	10.0/4.0	10.0/4.0	11/5.0	11/5.0	11/5.0	11/5.0	10.1/4.1
Transistoren Grafikchip (Mio.)	3.000	3.000	1.400	1.400	1.400	681	2.150	2.150	2.150	1.040	959
Rechenleistung (GFLOPS, SP)	1.345	1.089	708	674	537	346	2.720	2.088	1.792	1.360	1.360
Speicherbandbreite (GByte/s)	177,4	133,92	158,98	127,01	111,89	86,4	153,6	128,0	128,0	76,8	124,8
Takt Grafikchip (Megahertz)	700	607	648	633	576	575	850	725	800	850	850
Takt Shader-ALUs (Megahertz)	1.401	1.215	1.476	1.404	1.242	1.350	850	725	800	850	850
Takt Videospeicher (Megahertz)	1.848	1.674	1.242	1.107	999	900	2.400	2.000	2.000	2.400	1.950
Datenrate Videospeicher (GBit/s.)	3,696	3,348	2,484	2,214	1,998	1,8	4,8	4,0	4,0	4,8	3,9
Shader-/SIMD-/Textureinheiten	480/15/60	448/14/56	240/10/80	240/10/80	216/9/72	128/8/64	1.600/20/80	1.440/18/72	1.120/14/56	800/10/40	800/10/40
Speicheranbindung (Bit)	384	320	512	448	448	384	256	256	256	128	256
Übliche Speichermenge & -typ	1,5 GB/GDDR5	1,25 GB/GDDR5	1,0 GB/GDDR3	896 MB/GDDR3	896 MB/GDDR3	768 MB/GDDR3	1,0 GB/GDDR5	1,0 GB/GDDR5	1,0 GB/GDDR5	0,5 - 1,0 GB/GDDR5	1,0 GB/GDDR5
PCI-Express-Stromanschluss (Netzteil)	1x 8-polig & 1x 6-pol.	2x 6-polig	2x 6-polig	2x 6-polig	2x 6-polig	2x 6-polig	2x 6-polig	2x 6-polig	2x 6-polig	1x 6-polig	2x 6-polig
Leistungsaufnahme (TDP) laut Hersteller	250 Watt	215 Watt	183 Watt	219 Watt (sic!)	Keine Angabe	177 Watt	188	170 (sic!)	175	108	220

TECHNIK, DIE BEGEISTERT?

Anstatt die ausführlichen technischen Daten und Taktraten der neuen GTX-400-Karten aufzuzählen (diese finden Sie in der Tabelle links unten), stellen wir Ihnen nur einige der Neuerungen kurz vor. In Sachen Taktraten macht Nvidia keine großen Sprünge. Mit 700 MHz für den Grafikchipkern und 1.400 MHz für die Shader-Einheiten (ALUs) ist die Steigerung gegenüber den Vorgängern überschaubar. Die Taktrate der Datenleitungen des GDDR5-Speichers fallen mit maximal 1.848 MHz (GTX 480) niedrig aus. AMD liegt hier mit bis zu 2.400 MHz vorn, verwendet allerdings auch ein Drittel weniger Datenleitungen.

FERMI-ARCHITEKTUR

Nvidia hat die auf der Fermi-Architektur basierenden Chips einer gründlichen Überarbeitung unterzogen und dabei versucht, mehrere klassische Grafikchip-Engpässe zu weiten. Einer davon befindet sich am Anfang der 3D-Pipeline: Es geht um die Erstellung von Dreiecken aus den Geometriedaten. Bisherige Chips waren – ganz entgegen der eigentlich parallelen Auslegung der restlichen GPU-Architektur – auf maximal ein Dreieck pro Takt begrenzt. Bislang war das bei Dreiecksraten, die selbst in Grafikknallern wie **Crysis** nicht viel mehr als drei Millionen pro Bild erreichten, nicht allzu wichtig, genügten doch für flüssige 60 Fps bereits maximal 180 bis 200 Millionen Dreiecke, während selbst ältere Chips locker das Doppelte stemmten. Doch mit der Einführung von GPU-Tessellation, einer der Schlüsseltechniken von Direct X 11, ändert sich das. Diese versetzt den Grafikchip in die Lage, mithilfe der ebenfalls neu eingeführten Shaderstufen „Hull“ und „Domain“ und entsprechender Programmierung zusätzliche Dreiecke in eine geometrisch niedrig aufgelöste Szene einzufügen.

Nvidia umging diesen seriellen Flaschenhals am Anfang der Render-Pipeline, indem man den Chip intern in vier Bereiche aufteilte. Jeder dieser Blöcke verfügt über beinahe alles, was ein Grafikchip benötigt – inklusive eigenständiger Dreieckseinheit und je einem Rasterisierer, der die Geometriedaten in das Pixelraster überträgt. Diese Blöcke schaffen jedoch „nur“ acht Pixel pro Takt und liegen somit insgesamt auf demselben Niveau wie die Radeon-Konkurrenz aus der HD-5800-Reihe. Deren Grafikchips können pro Takt nur ein einzelnes Dreieck erzeugen. In jedem der vier Bereiche des GF100-Rechenwerkes sind bis zu vier Shader-Multiprozessoren (SM) enthalten, die ihrerseits über 32 ALUs plus vier Einheiten für Spezialfunktionen, 4 Textureinheiten und eine sogenannte Polymorph-Engine verfügen. In Letzterer sind unter anderem auch die für die Generation zusätzlicher Dreiecke verantwortlichen Tessellationseinheiten untergebracht. Da auf der Geforce GTX 480 jedoch ein, auf der GTX 470 zwei SMs abgeschaltet sind, stehen neben den fehlenden Shader-ALUs und TMUs auch die entsprechenden Polymorph- und Tessellationseinheiten nicht zur Verfügung.

Inwieweit die gute Tessellationsleistung der Chiparchitektur sich in kommenden Spielen niederschlagen wird, steht noch in den Sternen, eines jedoch ist sicher: Vor und nach der eigentlich Tessellationsstufe ist erst einmal wieder Shader-Rechenleistung (Hull/Domain-Stufe) gefragt – und hier glänzen die Radeons traditionell.

RECHENKÜNSTLER

Von den insgesamt 3 Milliarden Transistoren der Geforce GTX 480 und 470 sind rund eine Milliarde für den 768 Kilobyte großen und extrem flotten L2-Cache-Zwischenspeicher reserviert. Von dessen riesigem Fassungsvermögen profitieren vor allem CUDA-Berechnungen, die sich gänzlich anders als konventionelle PC-Spiele verhalten, da sie darauf angewiesen sind, Zwischenergebnisse sehr schnell abzulegen und wieder auslesen zu können. In Spielen sind Physik, KI und Raytracing drei mögliche Anwendungsgebiete, bei denen der GF100-Chip von seiner überlegenen Zwischenspeicherarchitektur profitieren sollte. Im Vergleich mit dem Vorgänger GF200(b) (GTX 260/275/285) ist der GF100 auch in der Lage, viel schneller zwischen seinen beiden Betriebsmodi Grafik und CUDA für allgemeine Berechnungen zu wechseln. Um das zu bewerkstelligen, beherrscht die Rechenzentrale der GTX 480/470 wie Intels Prozessoren eine Art Hyperthreading.

KARTEN- UND KÜHLERDESIGN

Die Geforce GTX 480 und GTX 470 basieren beide auf einer „geloch-

Geforce GTX 470



Geforce GTX 480



KÜHL BLEIBEN | Die GTX-400-Modelle weisen aufwendige Kühlkonstruktionen (hier ohne Abdeckung) mit einem 1,8-Ampere-Radiallüfter auf, um die entstehende Abwärme abzuführen.

LAUTSTÄRKE UND LEISTUNGSAUFNAHME

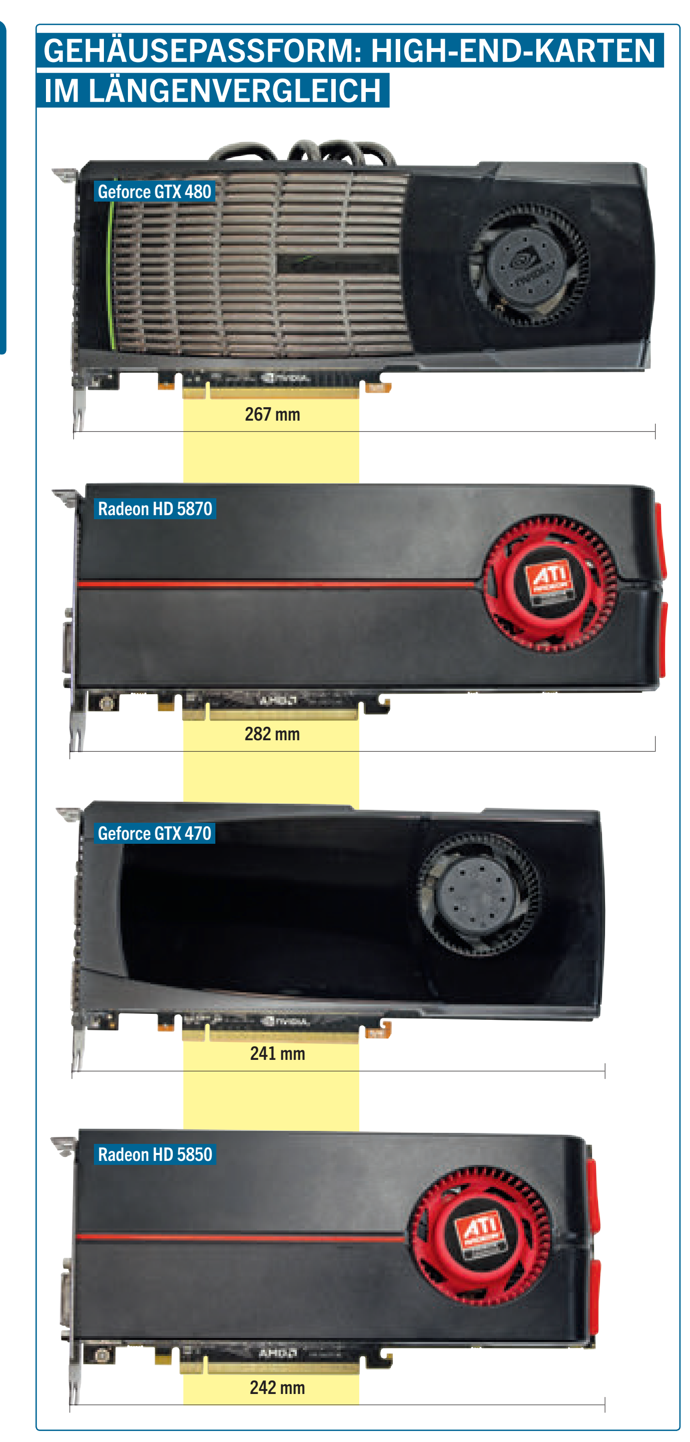
	Geforce …			Radeon …		
	GTX 480	GTX 470	GTX 285	HD 5870	HD 5850	HD 4890
Lautstärke aus 50 Zentimetern Abstand (Sone)						
Leerlauf (Win7 Aero)	1,6	1,3	1,6	0,5	0,8	0,8
Race Driver Grid	6,9	3,4	3,6	3,1	4	6,8
Furmark	11,9	6,7	5,6	6,4	4,9	max. 10,4
Leistungsaufnahme der Grafikkarte (Watt)						
Leerlauf (Win7 Aero)	50	30	27	20	19	60
Race Driver Grid	235	182	153	128	104	158
Furmark	304	231	208	186	149	226
Temperatur des Grafikprozessors (Grad Celsius)						
Leerlauf (Win7 Aero)	60	45	44	38	45	43
Race Driver Grid	94	92	80	68	69	84
Furmark	96	93	86	86	83	87

SHADER-MODELL-MATRIX

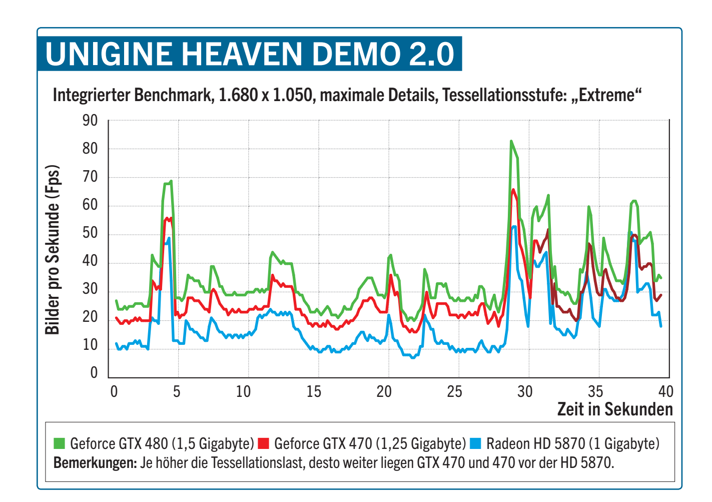
Desktop-Grafikkarte	SM1.x (DX8)	SM2.x (DX9)	SM3.0 (DX9.0c)	SM4.0 (DX10)	SM4.1 (DX10.1)	SM5.0 (DX11)
Geforce GTX 400	✔	✔	✔	✔	✔	✔
GF G/GT 200/300	✔	✔	✔	✔	✔	✖
GF GTX/GTS 200	✔	✔	✔	✔	✖	✖
Geforce 9000	✔	✔	✔	✔	✖	✖
Geforce 8000	✔	✔	✔	✔	✖	✖
Geforce 7000	✔	✔	✔	✖	✖	✖
Geforce 6000	✔	✔	✔	✖	✖	✖
Geforce FX 5000	✔	✔	✖	✖	✖	✖
Geforce 3/4 Ti	✔	✖	✖	✖	✖	✖
Radeon HD 5000	✔	✔	✔	✔	✔	✔
Radeon HD 4000	✔	✔	✔	✔	✔	✖
Radeon HD 3000	✔	✔	✔	✔	✔	✖
Radeon HD 2000	✔	✔	✔	✔	✖	✖
Radeon X1000	✔	✔	✔	✖	✖	✖
Radeon X850/X800	✔	✔	✖	✖	✖	✖
Radeon 9500-9800	✔	✔	✖	✖	✖	✖
Radeon 8500/9100	✔	✖	✖	✖	✖	✖

✔ Wird unterstützt ✖ Wird nicht unterstützt

GEHÄUSEPASSFORM: HIGH-END-KARTEN IM LÄNGENVERGLEICH



UNIGINE HEAVEN DEMO 2.0



Bemerkungen: Je höher die Tessellationslast, desto weiter liegen GTX 470 und 470 vor der HD 5870.

ten" Platine, durch die Öffnungen saugt der bei beiden Karten identische 65-mm-Radialpropeller Luft an. Auch die restliche Kühlung ähnelt sich stark, so kommen jeweils fünf kupferne Heatpipes zum Einsatz, die direkt auf dem Heatspreader aufliegen – ein Novum für ein Referenzdesign. Der Kühler der GTX 480 verfügt zudem über eine geriffelte Oberfläche, die direkt mit der „Außenwelt" in Kontakt steht. Im Leerlauf wird hier der Luftstrom im Gehäuse mitgenutzt, unter Last tritt primär der hohe Luftstrom durch die Lamellenpakete in Kraft.

Wie von den aktuellen Radeons bekannt, werden die Spannungswandler und Speicherchips von einer massiven Metallplatte gekühlt. Auf eine Wärmeableitung aus Metall auf der Rückseite verzichtet Nvidia, alle wichtigen Bauteile befinden sich zudem auf der Vorderseite. Die GTX 470 setzt auf vier Grafikchipphasen und eine für den GDDR5-Speicher, die GTX 480 fährt derer sechs respektive zwei auf. Mit aktuellen Tools war zum Testzeitpunkt keine Übertaktung und Spannungserhöhung möglich.

LAUTSTÄRKE, STROMVERBRAUCH, SPULENFIEPEN

Die Lautheit der beiden GTX-400-Karten dokumentiert die Tabelle auf der vorherigen Seite. Trotzdem noch ein paar Worte dazu: Mit dem Aufkommen immer stärkerer Grafikkarten steigt die Last für die auf der Platine eingesetzten Bauteile. Infolge des Konkurrenzkampfes werden jedoch nur die nötigsten Komponenten auf den PCBs untergebracht. So manche Spule ist dem Druck nicht gewachsen und beginnt zu vibrieren. Wegen dieses unter Last besonders auffälligen Störgeräuschs, des sogenannten Spulenfiepens, war besonders die Geforce GTX 285 berüchtigt. Vom Spulenfiepen sind gerade Nutzer betroffen, welche ohne die vertikale Synchronisierung (Vsync) spielen: Drei- oder gar vierstellige Bildraten, die dann oft in Spiele-Menüs auftreten, verursachen auf diversen GTX-200- und HD-4000-Grafikkarten hohe Frequenzen, die sich nicht durch Gehäusedämmung beseitigen lassen. Doch Nvidia hat aus den Schelten der Vergangenheit gelernt: Weder die Geforce GTX 470 noch ihre große Schwester GTX 480 fiepen oder zirpen auffällig. Lediglich bei absoluter Stille im Raum ist ein leichtes Geräusch wahrnehmbar.

DIE QUAL DER BILDQUALITÄT

In puncto Bildqualität gibt es ebenfalls fast nur Gutes zu berichten. Trotz der Umstrukturierungen im GF100, die weniger Textureinheiten als beim GT200(b) zur Folge haben, beließ Nvidia die Qualität des anisotropen Filters auf demselben Niveau. Das gilt sowohl für den Treiberstandard („Qualität" plus „Trilineare Optimierung") als auch für den optional zuschaltbaren Modus „Hohe Qualität". Im Direktvergleich zwischen einer GTX 285 und der GTX 480 erzeugen beide gleichwertige, aber nicht pixelgenau identische Texturen. Gleichwertige AF-Qualität im Vergleich zum GT200 bedeutet auch, dass die GTX-400-Karten besser filtern als die Radeon-Konkurrenz. Die Standardeinstellungen im Treiber von Nvidia und AMD sind qualitativ vergleichbar. In Grenzfällen, beispielsweise bei Spielen mit hochfrequenten Textur- und Shader-Inhalten, produziert eine Geforce jedoch ruhigere Texturen. Das gilt insbesondere dann, wenn Sie HQ aktivieren. Der gute anisotrope Filter ist also nach wie vor ein Plus gegenüber den Radeon-Karten.

BENCHMARKS UND TESTSYSTEM

Wie immer testen wir unabhängig und praxisnah in den beiden Auflösungen 1.680 x 1.050 und 1.920 x 1.200, die typischerweise in 22- beziehungsweise 24-Zoll-LCDs genutzt werden. Um einen Ausblick auf die Leistungsfähigkeit zu erhalten und auch dem Preissegment gerecht zu werden, nehmen wir die 30-Zoll-Auflösung von 2.560 x 1.600 Pixeln hinzu. In unserem Benchmark-Parcours verwenden wir größtenteils aktuelle und beliebte Spiele. Neben dem Grafikkarten-„Killer" **Crysis: Warhead** sind Titel wie **Grand Theft Auto IV**, **Anno 1404**, **Call of Duty: Modern Warfare 2**, **Mass Effect 2** sowie die Direct-X-11-Titel **Battlefield: Bad Company 2**, **Metro 2033** und **Colin McRae: Dirt 2** enthalten. Da diese Spiele im DX11-Modus zusätzliche Effekte darstellen, vermessen wir der Vergleichbarkeit halber standardmäßig unter Direct X 9. Die neuere API-Version kommt in den beiden letztgenannten Spielen separat zum Einsatz, weil dazu zurzeit nur die GTX-400- und HD-5000-Karten fähig sind.

Unter den sieben Vergleichskarten mit einem Grafikchip (Single-GPU-Karten) befinden sich AMDs

Lesen Sie weiter auf Seite 118/

Anschlüsse
Die zwei SLI-Konnektoren deuten es an: Auch die GTX 480 ist wieder 3-Wege-SLI-fähig. Als Verbindung zum Monitor ist neben zwei Dual-Link-DVIs auch ein Mini-HDMI vorhanden – trotzdem sind nach wie vor zwei Bildschirme gleichzeitig das Maximum an einer Karte.

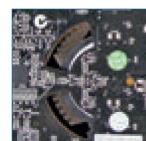


Grafikchip: GF100/Fermi
Bei der GTX 480 sind 480 der 512 Shader-Einheiten und 60 von 64 Textureinheiten aktiv. Der GF100-Chip in Revision A3 trägt die Modellnummer „375", welche die Ausbaustufe der GPU unter dem Hitzeverteilblech („Heatspreader") anzeigt.



Kühler
Eine Heatpipe/Lamellen-Konstruktion soll in Verbindung mit dem Lüfter die Abwärme des Grafikchips entsorgen. Die Oberfläche ist vernickelt und mit einer aus der Plastikverschalung hervorstehenden Platte ausgestattet, um zusätzliche Wärme im Gehäuseluftstrom loszuwerden.

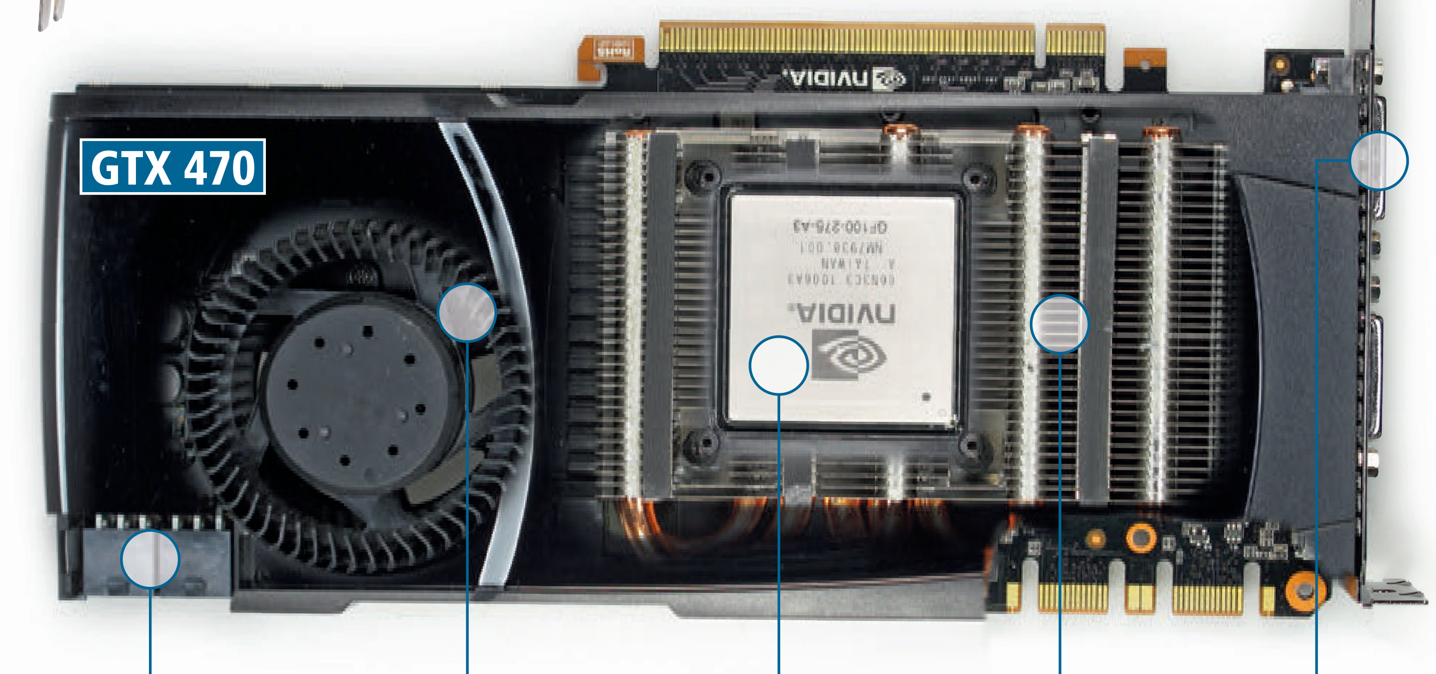
Gelochte Platine
Um den 65-Millimeter-Quirl besser mit Frischluft versorgen zu können, hat Nvidia zwei Luftdurchlässe in die Platine integriert. Durch diese kann der Radiallüfter auch kühle Luft von hinten ansaugen – das ist besonders im SLI-Betrieb ein praktischer Trick.



Stromversorgung
Zusätzliche Leistung vom Netzteil wird von einer acht- und einer sechspoligen Buchse aufgenommen. Da die thermische Verlustleistung (TDP) bei 250 Watt (Nvidia-Netzteil-empfehlung: 600 Watt) liegt, müssen beide in der vorgesehenen Weise bestückt werden.



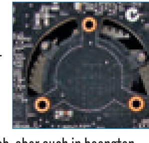




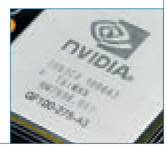
Stromversorgung
Mit zwei Sechspol-Anschlüssen gibt sich die GTX 470 bereits ab Werk genügsamer als die große Schwester. Bei einer spezifizierten Leistungsaufnahme (TDP) von 215 Watt empfiehlt Nvidia für den Betrieb ein Netzteil mit einer Nennleistung von 550 Watt.



Gelochte Platine
Bei der GTX 470 sind ebenfalls Löcher in der Platine vorgesehen. Ebenfalls wohl hauptsächlich für den SLI-Betrieb, aber auch in beengten Mini-Gehäusen praktisch, bei denen Dual-Slot-Grafikkarten mit der Lüfteröffnung sonst der Gehäusewand gefährlich nahe kommen.



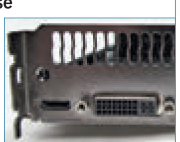
Grafikchip: GF100-275
Der Aufdruck des Heatspreaders zeigt es bereits an: Hier kommt die kleinere GF100-Version zum Einsatz, bei der nicht einer, sondern zwei Shader-Blöcke deaktiviert wurden. Der Chip verfügt also noch über 448 Shader-ALUs, 56 TMUs und 7 von 8 Quad-ROPs.



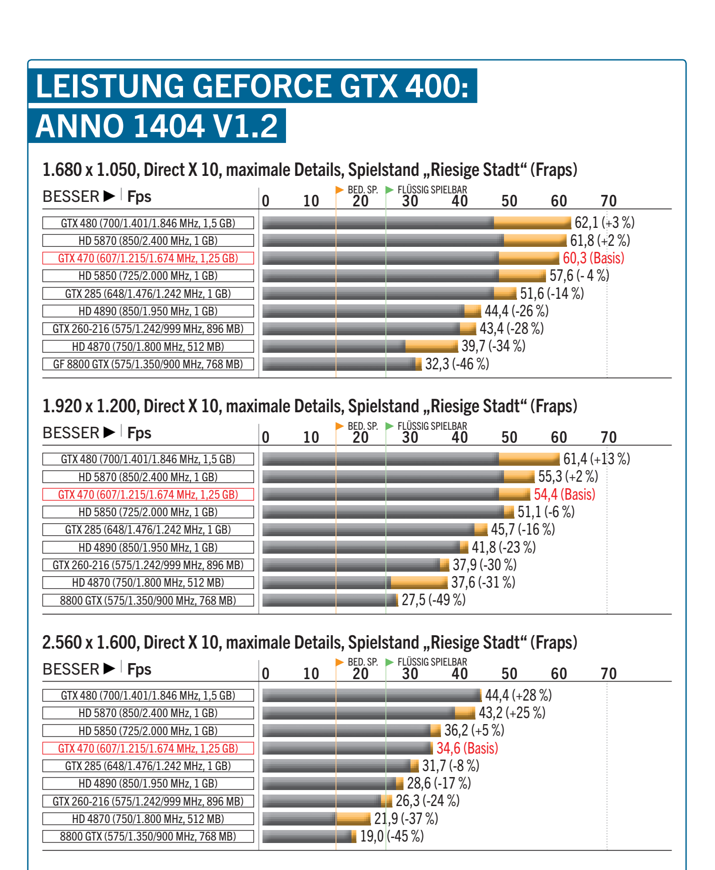
Heatpipe-Kühler
Auch bei der GTX 470 kommt ein Kühler mit fünf Heatpipes und direktem Kontakt zum Heatspreader zum Einsatz. Im Gegensatz zur GTX 480 befindet sich das Lamellenpaket allerdings vollständig innerhalb der Plastikverschalung.



Anschlüsse
Wie die große Schwester (links) sind auch bei der GTX 470 zwei SLI-Anschlüsse, zwei Dual-Link-DVIs und ein Mini-HDMI vorhanden. Für 3D-Vision im Multimonitor-Betrieb mit drei Bildschirmen benötigen Sie ein SLI-System.



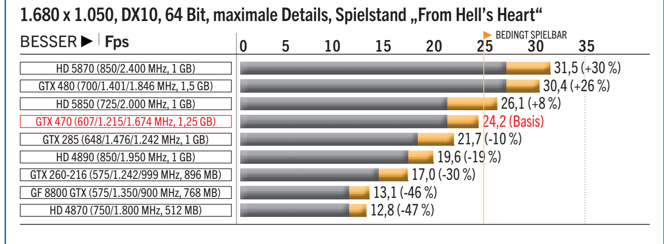
LEISTUNG GEFORCE GTX 400: ANNO 1404 V1.2

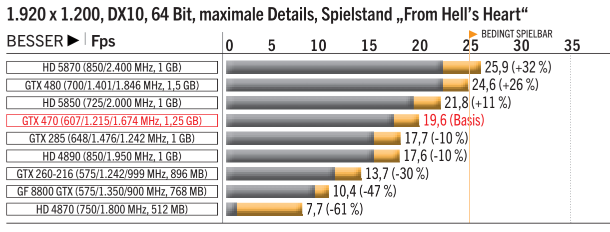


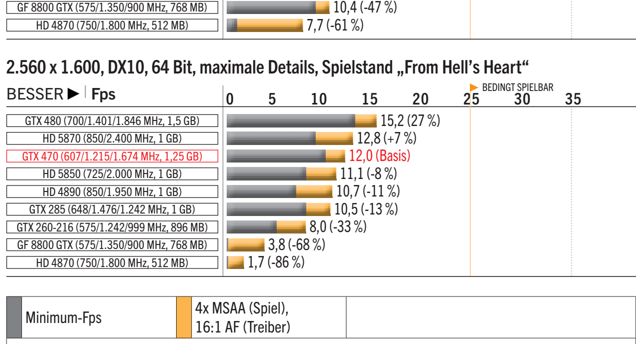
Minimum-Fps | 4x MSAA (Spiel), 16:1 AF (Treiber)

System: Core i7-860 (4 GHz), MSI P55-GD65, 2x 2 Gigabyte RAM (DDR3-1600); OS: Windows 7 x64, Treiber: Geforce 197.13/197.17, Catalyst 10.3a **Bemerkungen:** In allen Auflösungen erkämpft sich die GTX 480 einen Sieg, in der Königsklasse 2.560 x 1.600 fällt er ähnlich knapp aus wie bei 1.680 x 1.050, wo das CPU-Limit greift.









System: Core i7-860 (4 GHz), MSI P55-GD65, 2x 2 Gigabyte RAM (DDR3-1600); OS: Windows 7 x64, Treiber: Geforce 197.13/197.17, Catalyst 10.3a **Bemerkungen:** Crysis liegt dem GF100 bislang nicht. Die GTX 285 ist nur 10 Prozent langsamer als die GTX 470, die 480 muss sich AMDs HD 5870 geschlagen geben – 2.560 x 1.600 ausgenommen.

DX11-LEISTUNG GEFORCE GTX 400: METRO 2033 (STEAM)

1.680 x 1.050, Direct X 11, maximale Details, Spielstand „Verfluchte Station"

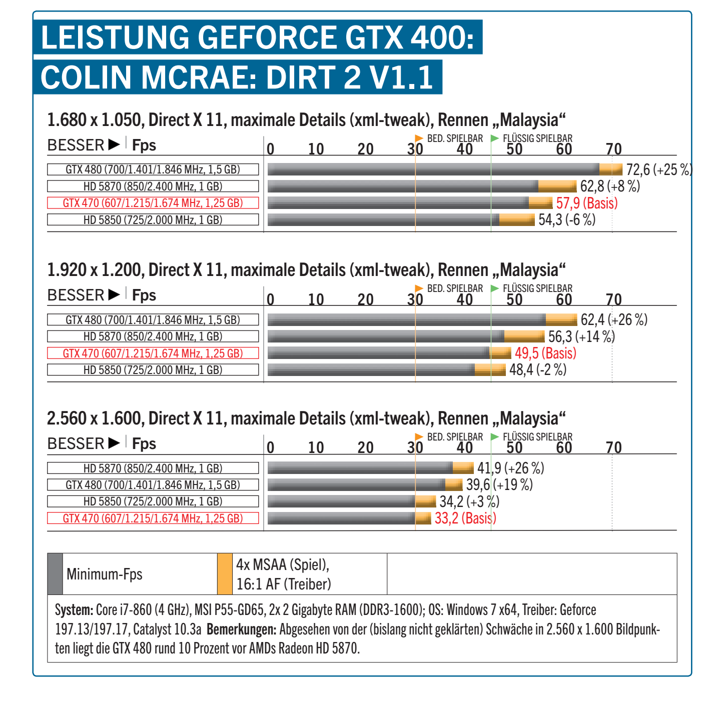
BESSER ▶ Fps	(0 5 10 15 20 25 30; BEDINGT SPIELBAR)
GTX 480 (700/1.401/1.846 MHz, 1,5 GB)	26,2 (+27 %)
GTX 470 (607/1.215/1.647 MHz, 1,25 GB)	20,6 (Basis)
HD 5870 (850/2.400 MHz, 1 GB)	16,5 (-20 %)
HD 5850 (725/2.000 MHz, 1 GB)	13,9 (-33 %)

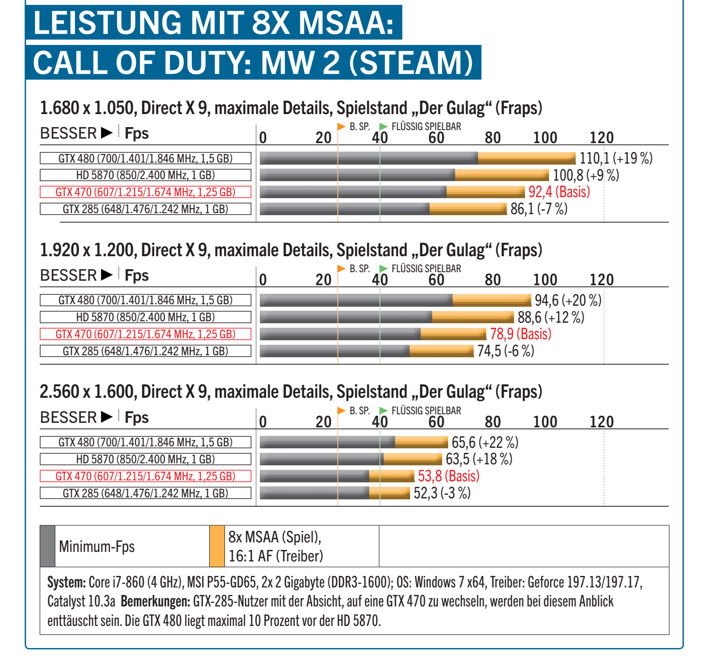
1.920 x 1.200, Direct X 11, maximale Details, Spielstand „Verfluchte Station"

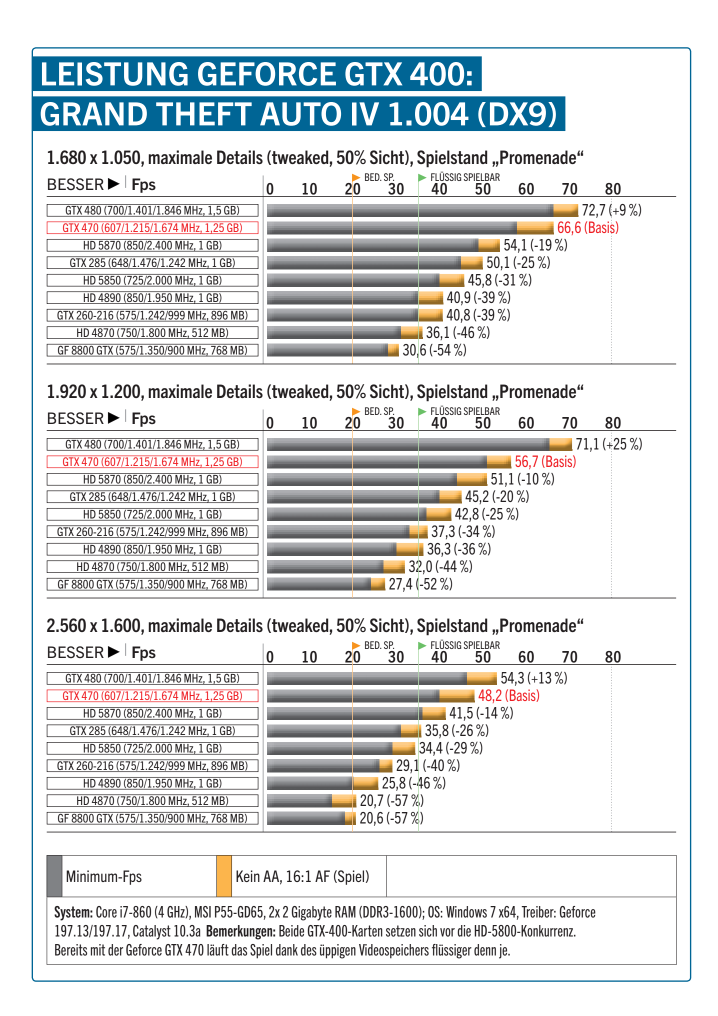
BESSER ▶ Fps	(0 5 10 15 20 25 30; BEDINGT SPIELBAR)
GTX 480 (700/1.401/1.846 MHz, 1,5 GB)	21,3 (+51 %)
GTX 470 (607/1.215/1.647 MHz, 1,25 GB)	14,1 (Basis)
HD 5870 (850/2.400 MHz, 1 GB)	3,0 (-79 %)
HD 5850 (725/2.000 MHz, 1 GB)	2,8 (-80 %)

Minimum-Fps | 4x MSAA+MLAA (Spiel), 16:1 AF (Spiel)

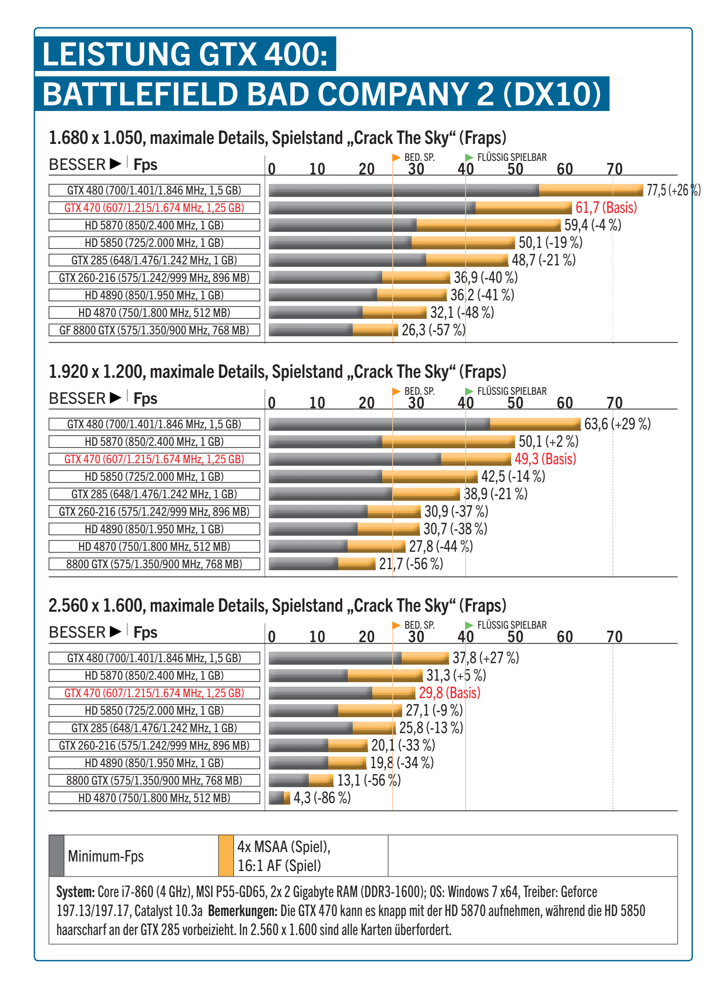
System: Core i7-860 (4 GHz), MSI P55-GD65, 2x 2 Gigabyte RAM (DDR3-1600); OS: Windows 7 x64, Treiber: Geforce 197.13/197.17, Catalyst 10.3a **Bemerkungen:** Mit maximalen DX11-Details läuft in 1.920 x 1.200 1 Gigabyte Videospeicher voll, weshalb nur die GTX-400-Karten Bildraten in der Nähe der Spielbarkeit produzieren.



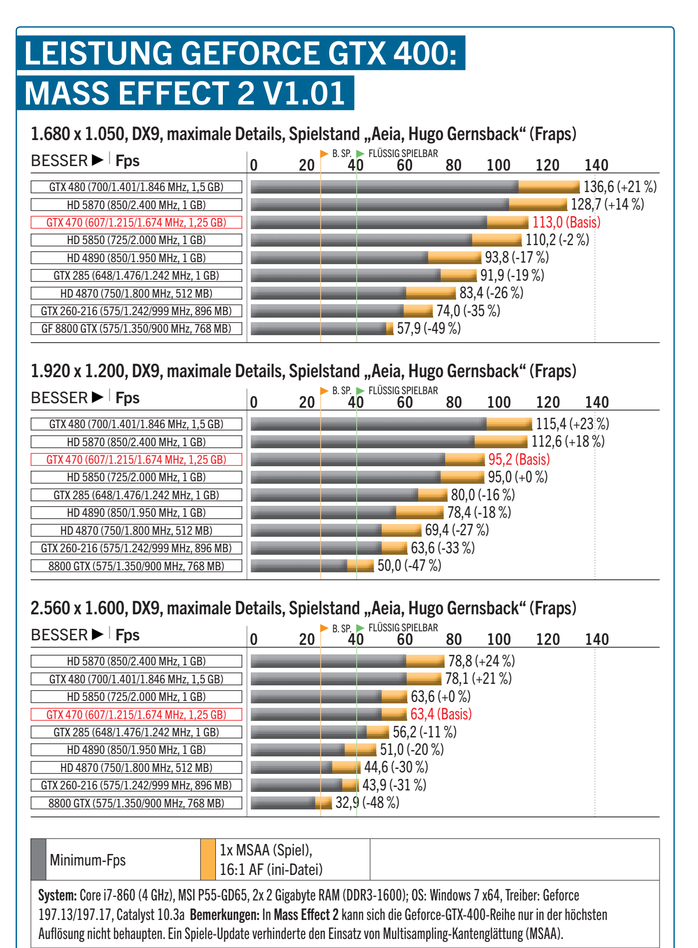




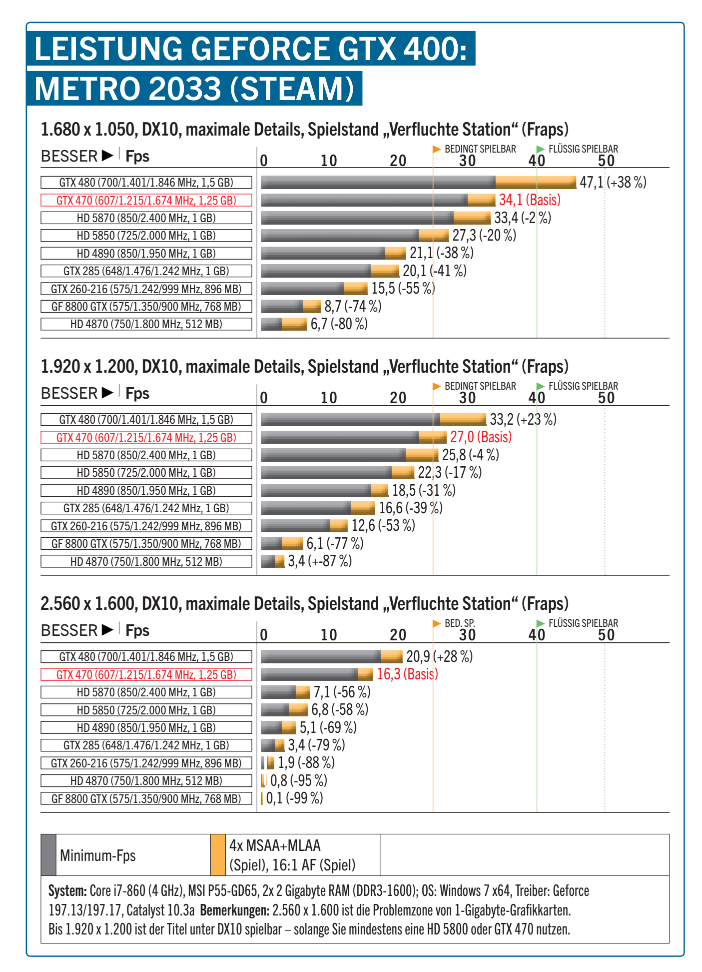
LEISTUNG GEFORCE GTX 400:
GRAND THEFT AUTO IV 1.004 (DX9)
1.680 x 1.050, maximale Details (tweaked, 50% Sicht), Spielstand „Promenade"
BESSER ▶ | Fps
BED. SP.
FLÜSSIG SPIELBAR
0 10 20 30 40 50 60 70 80
GTX 480 (700/1.401/1.846 MHz, 1,5 GB) 72,7 (+9 %)
GTX 470 (607/1.215/1.674 MHz, 1,25 GB) 66,6 (Basis)
HD 5870 (850/2.400 MHz, 1 GB) 54,1 (-19 %)
GTX 285 (648/1.476/1.242 MHz, 1 GB) 50,1 (-25 %)
HD 5850 (725/2.000 MHz, 1 GB) 45,8 (-31 %)
HD 4890 (850/1.950 MHz, 1 GB) 40,9 (-39 %)
GTX 260-216 (575/1.242/999 MHz, 896 MB) 40,8 (-39 %)
HD 4870 (750/1.800 MHz, 512 MB) 36,1 (-46 %)
GF 8800 GTX (575/1.350/900 MHz, 768 MB) 30,6 (-54 %)
1.920 x 1.200, maximale Details (tweaked, 50% Sicht), Spielstand „Promenade"
BESSER ▶ | Fps
GTX 480 (700/1.401/1.846 MHz, 1,5 GB) 71,1 (+25 %)
GTX 470 (607/1.215/1.674 MHz, 1,25 GB) 56,7 (Basis)
HD 5870 (850/2.400 MHz, 1 GB) 51,1 (-10 %)
GTX 285 (648/1.476/1.242 MHz, 1 GB) 45,2 (-20 %)
HD 5850 (725/2.000 MHz, 1 GB) 42,8 (-25 %)
GTX 260-216 (575/1.242/999 MHz, 896 MB) 37,3 (-34 %)
HD 4890 (850/1.950 MHz, 1 GB) 36,3 (-36 %)
HD 4870 (750/1.800 MHz, 512 MB) 32,0 (-44 %)
GF 8800 GTX (575/1.350/900 MHz, 768 MB) 27,4 (-52 %)
2.560 x 1.600, maximale Details (tweaked, 50% Sicht), Spielstand „Promenade"
BESSER ▶ | Fps
GTX 480 (700/1.401/1.846 MHz, 1,5 GB) 54,3 (+13 %)
GTX 470 (607/1.215/1.674 MHz, 1,25 GB) 48,2 (Basis)
HD 5870 (850/2.400 MHz, 1 GB) 41,5 (-14 %)
GTX 285 (648/1.476/1.242 MHz, 1 GB) 35,8 (-26 %)
HD 5850 (725/2.000 MHz, 1 GB) 34,4 (-29 %)
GTX 260-216 (575/1.242/999 MHz, 896 MB) 29,1 (-40 %)
HD 4890 (850/1.950 MHz, 1 GB) 25,8 (-46 %)
HD 4870 (750/1.800 MHz, 512 MB) 20,7 (-57 %)
GF 8800 GTX (575/1.350/900 MHz, 768 MB) 20,6 (-57 %)
Minimum-Fps
Kein AA, 16:1 AF (Spiel)
System: Core i7-860 (4 GHz), MSI P55-GD65, 2x 2 Gigabyte RAM (DDR3-1600); OS: Windows 7 x64, Treiber: Geforce 197.13/197.17, Catalyst 10.3a Bemerkungen: Beide GTX-400-Karten setzen sich vor die HD-5800-Konkurrenz. Bereits mit der Geforce GTX 470 läuft das Spiel dank des üppigen Videospeichers flüssiger denn je.



LEISTUNG GTX 400:
BATTLEFIELD BAD COMPANY 2 (DX10)
1.680 x 1.050, maximale Details, Spielstand „Crack The Sky" (Fraps)
BESSER ▶ | Fps
BED. SP.
FLÜSSIG SPIELBAR
0 10 20 30 40 50 60 70
GTX 480 (700/1.401/1.846 MHz, 1,5 GB) 77,5 (+26 %)
GTX 470 (607/1.215/1.674 MHz, 1,25 GB) 61,7 (Basis)
HD 5870 (850/2.400 MHz, 1 GB) 59,4 (-4 %)
HD 5850 (725/2.000 MHz, 1 GB) 50,1 (-19 %)
GTX 285 (648/1.476/1.242 MHz, 1 GB) 48,7 (-21 %)
GTX 260-216 (575/1.242/999 MHz, 896 MB) 36,9 (-40 %)
HD 4890 (850/1.950 MHz, 1 GB) 36,2 (-41 %)
HD 4870 (750/1.800 MHz, 512 MB) 32,1 (-48 %)
GF 8800 GTX (575/1.350/900 MHz, 768 MB) 26,3 (-57 %)
1.920 x 1.200, maximale Details, Spielstand „Crack The Sky" (Fraps)
BESSER ▶ | Fps
GTX 480 (700/1.401/1.846 MHz, 1,5 GB) 63,6 (+29 %)
HD 5870 (850/2.400 MHz, 1 GB) 50,1 (+2 %)
GTX 470 (607/1.215/1.674 MHz, 1,25 GB) 49,3 (Basis)
HD 5850 (725/2.000 MHz, 1 GB) 42,5 (-14 %)
GTX 285 (648/1.476/1.242 MHz, 1 GB) 38,9 (-21 %)
GTX 260-216 (575/1.242/999 MHz, 896 MB) 30,9 (-37 %)
HD 4890 (850/1.950 MHz, 1 GB) 30,7 (-38 %)
HD 4870 (750/1.800 MHz, 512 MB) 27,8 (-44 %)
8800 GTX (575/1.350/900 MHz, 768 MB) 21,7 (-56 %)
2.560 x 1.600, maximale Details, Spielstand „Crack The Sky" (Fraps)
BESSER ▶ | Fps
GTX 480 (700/1.401/1.846 MHz, 1,5 GB) 37,8 (+27 %)
HD 5870 (850/2.400 MHz, 1 GB) 31,3 (+5 %)
GTX 470 (607/1.215/1.674 MHz, 1,25 GB) 29,8 (Basis)
HD 5850 (725/2.000 MHz, 1 GB) 27,1 (-9 %)
GTX 285 (648/1.476/1.242 MHz, 1 GB) 25,8 (-13 %)
GTX 260-216 (575/1.242/999 MHz, 896 MB) 20,1 (-33 %)
HD 4890 (850/1.950 MHz, 1 GB) 19,8 (-34 %)
8800 GTX (575/1.350/900 MHz, 768 MB) 13,1 (-56 %)
HD 4870 (750/1.800 MHz, 512 MB) 4,3 (-86 %)
Minimum-Fps
4x MSAA (Spiel), 16:1 AF (Spiel)
System: Core i7-860 (4 GHz), MSI P55-GD65, 2x 2 Gigabyte RAM (DDR3-1600); OS: Windows 7 x64, Treiber: Geforce 197.13/197.17, Catalyst 10.3a Bemerkungen: Die GTX 470 kann es knapp mit der HD 5870 aufnehmen, während die HD 5850 haarscharf an der GTX 285 vorbeizieht. In 2.560 x 1.600 sind alle Karten überfordert.



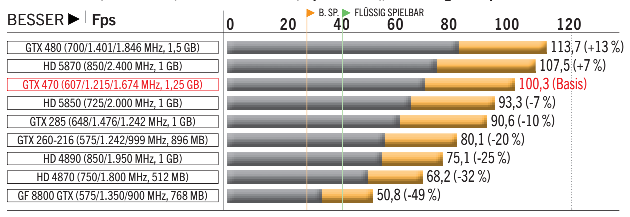
LEISTUNG GEFORCE GTX 400:
MASS EFFECT 2 V1.01
1.680 x 1.050, DX9, maximale Details, Spielstand „Aeia, Hugo Gernsback" (Fraps)
BESSER ▶ | Fps
B. SP.
FLÜSSIG SPIELBAR
0 20 40 60 80 100 120 140
GTX 480 (700/1.401/1.846 MHz, 1,5 GB) 136,6 (+21 %)
HD 5870 (850/2.400 MHz, 1 GB) 128,7 (+14 %)
GTX 470 (607/1.215/1.674 MHz, 1,25 GB) 113,0 (Basis)
HD 5850 (725/2.000 MHz, 1 GB) 110,2 (-2 %)
HD 4890 (850/1.950 MHz, 1 GB) 93,8 (-17 %)
GTX 285 (648/1.476/1.242 MHz, 1 GB) 91,9 (-19 %)
HD 4870 (750/1.800 MHz, 512 MB) 83,4 (-26 %)
GTX 260-216 (575/1.242/999 MHz, 896 MB) 74,0 (-35 %)
GF 8800 GTX (575/1.350/900 MHz, 768 MB) 57,9 (-49 %)
1.920 x 1.200, DX9, maximale Details, Spielstand „Aeia, Hugo Gernsback" (Fraps)
BESSER ▶ | Fps
GTX 480 (700/1.401/1.846 MHz, 1,5 GB) 115,4 (+23 %)
HD 5870 (850/2.400 MHz, 1 GB) 112,6 (+18 %)
GTX 470 (607/1.215/1.674 MHz, 1,25 GB) 95,2 (Basis)
HD 5850 (725/2.000 MHz, 1 GB) 95,0 (+0 %)
GTX 285 (648/1.476/1.242 MHz, 1 GB) 80,0 (-16 %)
HD 4890 (850/1.950 MHz, 1 GB) 78,4 (-18 %)
HD 4870 (750/1.800 MHz, 512 MB) 69,4 (-27 %)
GTX 260-216 (575/1.242/999 MHz, 896 MB) 63,6 (-33 %)
8800 GTX (575/1.350/900 MHz, 768 MB) 50,0 (-47 %)
2.560 x 1.600, DX9, maximale Details, Spielstand „Aeia, Hugo Gernsback" (Fraps)
BESSER ▶ | Fps
HD 5870 (850/2.400 MHz, 1 GB) 78,8 (+24 %)
GTX 480 (700/1.401/1.846 MHz, 1,5 GB) 78,1 (+21 %)
HD 5850 (725/2.000 MHz, 1 GB) 63,6 (+0 %)
GTX 470 (607/1.215/1.674 MHz, 1,25 GB) 63,4 (Basis)
GTX 285 (648/1.476/1.242 MHz, 1 GB) 56,2 (-11 %)
HD 4890 (850/1.950 MHz, 1 GB) 51,0 (-20 %)
HD 4870 (750/1.800 MHz, 512 MB) 44,6 (-30 %)
GTX 260-216 (575/1.242/999 MHz, 896 MB) 43,9 (-31 %)
8800 GTX (575/1.350/900 MHz, 768 MB) 32,9 (-48 %)
Minimum-Fps
1x MSAA (Spiel), 16:1 AF (ini-Datei)
System: Core i7-860 (4 GHz), MSI P55-GD65, 2x 2 Gigabyte RAM (DDR3-1600); OS: Windows 7 x64, Treiber: Geforce 197.13/197.17, Catalyst 10.3a Bemerkungen: In Mass Effect 2 kann sich die Geforce-GTX-400-Reihe nur in der höchsten Auflösung nicht behaupten. Ein Spiele-Update verhinderte den Einsatz von Multisampling-Kantenglättung (MSAA).



LEISTUNG GEFORCE GTX 400:
METRO 2033 (STEAM)
1.680 x 1.050, DX10, maximale Details, Spielstand „Verfluchte Station" (Fraps)
BESSER ▶ | Fps
BEDINGT SPIELBAR
FLÜSSIG SPIELBAR
0 10 20 30 40 50
GTX 480 (700/1.401/1.846 MHz, 1,5 GB) 47,1 (+38 %)
GTX 470 (607/1.215/1.674 MHz, 1,25 GB) 34,1 (Basis)
HD 5870 (850/2.400 MHz, 1 GB) 33,4 (-2 %)
HD 5850 (725/2.000 MHz, 1 GB) 27,3 (-20 %)
HD 4890 (850/1.950 MHz, 1 GB) 21,1 (-38 %)
GTX 285 (648/1.476/1.242 MHz, 1 GB) 20,1 (-41 %)
GTX 260-216 (575/1.242/999 MHz, 896 MB) 15,5 (-55 %)
GF 8800 GTX (575/1.350/900 MHz, 768 MB) 8,7 (-74 %)
HD 4870 (750/1.800 MHz, 512 MB) 6,7 (-80 %)
1.920 x 1.200, DX10, maximale Details, Spielstand „Verfluchte Station" (Fraps)
BESSER ▶ | Fps
GTX 480 (700/1.401/1.846 MHz, 1,5 GB) 33,2 (+23 %)
GTX 470 (607/1.215/1.674 MHz, 1,25 GB) 27,0 (Basis)
HD 5870 (850/2.400 MHz, 1 GB) 25,8 (-4 %)
HD 5850 (725/2.000 MHz, 1 GB) 22,3 (-17 %)
HD 4890 (850/1.950 MHz, 1 GB) 18,5 (-31 %)
GTX 285 (648/1.476/1.242 MHz, 1 GB) 16,6 (-39 %)
GTX 260-216 (575/1.242/999 MHz, 896 MB) 12,6 (-53 %)
GF 8800 GTX (575/1.350/900 MHz, 768 MB) 6,1 (-77 %)
HD 4870 (750/1.800 MHz, 512 MB) 3,4 (+-87 %)
2.560 x 1.600, DX10, maximale Details, Spielstand „Verfluchte Station" (Fraps)
BESSER ▶ | Fps
BED. SP.
GTX 480 (700/1.401/1.846 MHz, 1,5 GB) 20,9 (+28 %)
GTX 470 (607/1.215/1.674 MHz, 1,25 GB) 16,3 (Basis)
HD 5870 (850/2.400 MHz, 1 GB) 7,1 (-56 %)
HD 5850 (725/2.000 MHz, 1 GB) 6,8 (-58 %)
HD 4890 (850/1.950 MHz, 1 GB) 5,1 (-69 %)
GTX 285 (648/1.476/1.242 MHz, 1 GB) 3,4 (-79 %)
GTX 260-216 (575/1.242/999 MHz, 896 MB) 1,9 (-88 %)
HD 4870 (750/1.800 MHz, 512 MB) 0,8 (-95 %)
GF 8800 GTX (575/1.350/900 MHz, 768 MB) 0,1 (-99 %)
Minimum-Fps
4x MSAA+MLAA (Spiel), 16:1 AF (Spiel)
System: Core i7-860 (4 GHz), MSI P55-GD65, 2x 2 Gigabyte RAM (DDR3-1600); OS: Windows 7 x64, Treiber: Geforce 197.13/197.17, Catalyst 10.3a Bemerkungen: 2.560 x 1.600 ist die Problemzone von 1-Gigabyte-Grafikkarten. Bis 1.920 x 1.200 ist der Titel unter DX10 spielbar – solange Sie mindestens eine HD 5800 oder GTX 470 nutzen.

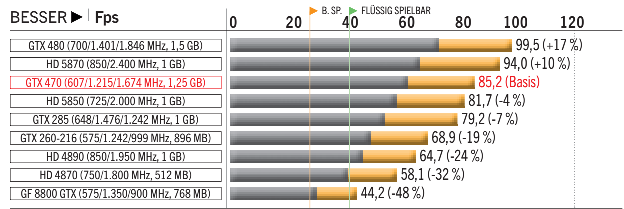
LEISTUNG GEFORCE GTX 400: CALL OF DUTY: MW 2 (STEAM)

1.680 x 1.050, Direct X 9, maximale Details, Spielstand „Der Gulag“ (Fraps)

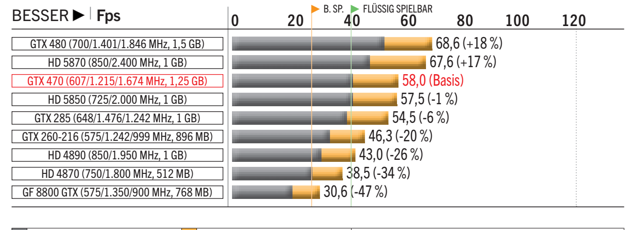




1.920 x 1.200, Direct X 9, maximale Details, Spielstand „Der Gulag“ (Fraps)



2.560 x 1.600, Direct X 9, maximale Details, Spielstand „Der Gulag“ (Fraps)



System: Core i7-860 (4 GHz), MSI P55-GD65, 2x 2 Gigabyte RAM (DDR3-1600); OS: Windows 7 x64, Treiber: Geforce 197.13/197.17, Catalyst 10.3a **Bemerkungen:** Im DX9-Konsolenport **Call of Duty: Modern Warfare 2** kann sich die neue Geforce nicht so recht entfalten. Möglicherweise liegt sie wegen geringer Texturleistung nur äußerst knapp vor den Radeon-Karten.



MEHR DREIECKE | Tessellation (Bild unten), wo sie gebraucht wird: Dank der erhöhten Dreieckszahl werden metallische Rundungen an Kanonen und Kugeln auch wirklich „rund“ dargestellt.

Spitzenmodelle HD 5870 und HD 5850 als direkte Konkurrenten zu den neuen Geforce-Karten sowie die HD 4890 und die HD 4870 mit 512 MB Videospeicher. Von Nvidia kommen die direkten Vorgänger GTX 285 und GTX 260 und die schon fast legendären Geforce 8800 GTX zum Einsatz. Zweichip-Karten wie GTX 295, HD 4870 X2 oder HD 5970 bleiben außen vor: Zu wenig vergleichbar ist in vielen Fällen das Spielgefühl, das oft durch Eingabeverzögerungen und ungleiche Bildratenverteilung („Mikroruckeln“) in Mitleidenschaft gezogen wird.

Um keine Karte zu benachteiligen, verwenden wir die zum Testzeitpunkt aktuellen, performanceoptimierten Treiber. Für die Radeon-Karten ist das die Catalyst-Version 10.3a, die Geforce-Karten gehen mit dem Beta-Treiber 197.13 (GTX 200/8800 GTX) respektive 197.17 für die GTX-400-Modelle ins Rennen.

LEISTUNGSSCHAU

Da die Einzelbesprechung jedes getätigten Benchmarks den Rahmen dieses Artikels sprengen würde, fassen wir das Leistungsbild der GTX-400-Geschwister zusammen. Global betrachtet ist das Fazit eindeutig: Nvidias Geforce GTX 480 ist die schnellste Single-GPU-Grafikkarte auf dem Markt. In den verbreitetsten Auflösungen erkämpft sie sich einen durchschnittlichen Vorsprung von 20 (1.680 x 1.680) bis 25 (1.920 x 1.200) Prozent gegenüber AMDs Radeon HD 5870. Dem gegenüber steht die enttäuschende Leistung in **Crysis** (**Warhead**). In Extremfällen mit DX11-Tessellierung (**Metro 2033** und der Heaven-2.0-Benchmark von Unigine) lässt der GF100 hingegen seine Architekturmuskeln spielen und setzt sich mehr als 50 Prozent vor die Radeons. Die Geforce GTX 470 liegt innerhalb unseres Parcours in Reichweite der HD 5870.

VERFÜGBARKEIT

Laut Aussagen der Grafikkartenhersteller soll die GTX-400-Reihe nicht in immenser, aber durchaus ausreichender Zahl verfügbar sein, was nicht zuletzt am Preisbereich von zurzeit 350 bis 480 Euro liegt, der von vornherein keine riesigen Stückzahlen erfordert. Ob und wann eine „GTX 480 Ultra“ mit vollen 512 Shader-Einheiten kommen wird, ist unbekannt. Nvidia will aber im Sommer weitere GTX-400-Modelle vorstellen.

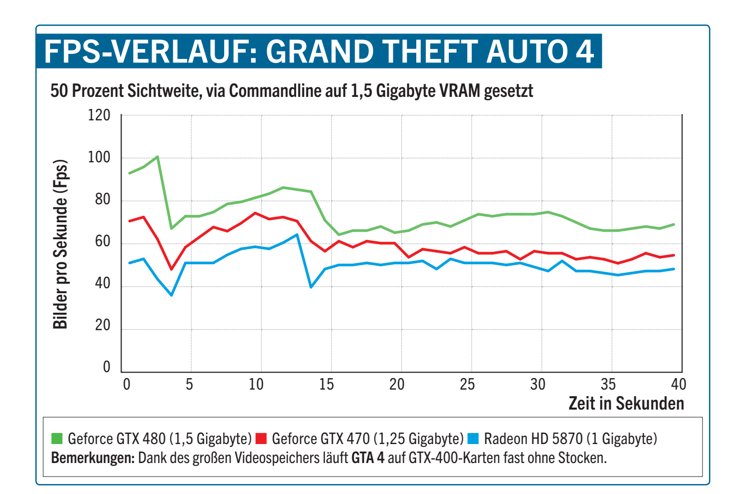
DIE BESTE GRAFIKKARTE?

Die kurze Antwort auf die schwierige Frage: Es kommt ganz darauf an. Die Geforce bietet ein vergleichbares Gesamtpaket und kann mit einer oft deutlich höheren Fps-Leistung punkten. Wie viel Wert Sie auf Features wie Physx (Physikberechnung per Grafikchip), Eyefinity (Atis Multi-Monitor-Technik) oder besseres Standard-AF sowie die Leistungsaufnahme legen, müssen Sie entscheiden.

FAZIT

Geforce GTX 480/470

Nvidia macht sein Versprechen wahr und liefert die schnellste Single-Grafikkarte der Welt. Jedoch zu einem deutlich höheren Preis als die Konkurrenz – sowohl monetär als auch in Sachen Leistungsaufnahme, wobei besonders der GTX-480-Rückschritt im Leerlauf negativ auffällt. Im Gegenzug bietet man aber ein starkes Feature-Paket, das nicht nur auf die hohe Fps-Leistung setzt, sondern auch 3D-Vision (Surround) oder Physx beinhaltet. Lediglich Multi-Monitor-Fans sind mit AMDs Eyefinity eindeutig besser beraten.



Bemerkungen: Dank des großen Videospeichers läuft **GTA 4** auf GTX-400-Karten fast ohne Stocken.



MEHR ALS NUR EIN EINGABEGERÄT | Dank Ausstattungsextras wie flachen Tasten, Beleuchtung, Sonderfunktionstasten oder Makros eignen sich moderne Tastaturen oft für mehrere Einsatzgebiete.

Für jeden etwas: Tastaturen im Test

Von: Frank Stöwer

Jeder Nutzer stellt eigene Ansprüche an eine Tastatur. Unsere Typberatung hilft Ihnen bei der Suche nach dem idealen Tastenbrett.

Neben der Maus ist die Tastatur das wichtigste Eingabegerät am PC. Nach dem Motto „Drum prüfe, wer sich [ewig] bindet" sollten Sie schon vor dem Neukauf überlegen, welche Ausstattung und Eigenschaften Ihnen bei einem Keyboard besonders wichtig sind und an welchem Rechner das Tastenbrett zum Einsatz kommt.

Während Spieler oft Geräte mit vielen Makrotasten, Beleuchtung und Anschlüssen für Kopfhörer und USB-Geräte bevorzugen, sollte ein im Office-Bereich zum Einsatz kommendes Pendant eine optimale Ergonomie sowie viele Zusatztasten zur Steuerung des Browsers, des Media-Players und des E-Mail-Programms bieten. Dazu kommen subjektive Auswahlkriterien wie die Tastenhöhe, ein weicher oder harter Aktivierungsdruck sowie die Anordnung der Tasten und die Lautstärke beim Tippen, die wir im Rahmen dieser Marktübersicht erstmalig messen (mehr Details finden Sie im Benchmark auf der nächsten Seite). Generell empfehlen wir, verschiedene Tastaturtypen beim Händler zu testen. Damit Sie unter den vielen Angeboten das für Sie optimale Modell finden, zitiert PC Games insgesamt neun aktuelle Keyboards für verschiedene Einsatzzwecke ins Testlabor.

MICROSOFT SIDEWINDER X4 KEYBOARD

Dank Anti-Ghosting-Technik (siehe Extrakasten nächste Seite) kann die neue Tastatur aus Microsofts Sidewinder-Serie bis zu 26 Tastenbetätigungen gleichzeitig verarbeiten. Das qualifiziert die X4 genauso für den Spieler wie ihre umfangreiche und leicht zu bedienende Makrofunktion. Auf der linken Seite des normal großen Tastenfeldes befinden sich sechs große Befehlstasten, die per Wahlschalter bis zu 18 Makros auf drei Tastenebenen ermöglichen – eine direkte Aufzeichnung im Spiel inbegriffen. Dabei zeigen drei kleine LEDs an, welche der Ebenen aktiv ist. Des Weiteren stellt die umfangreiche Software sechs Profile für verschiedene Anwendungen und Spiele zur Verfügung. Der positive Eindruck – der letztendlich den Testsieg garantiert – setzt sich bei der Tastenanordnung fort. Die X4 wirkt aufgeräumt, sechs weitere Multimedia-Tasten sowie ein Beleuchtungsschalter (drei Stufen) befinden sich oberhalb der schmal ausfallenden F-Tasten. Die Taschenrechner-Taste ist über dem Nummernblock positioniert. An der Erreichbarkeit aller Tasten gibt es nichts zu meckern. Die Druckpunkte der halbhohen Tasten sind gut, der Anschlag fällt knackig und gut definiert aus. Einziger Kritikpunkt bei der Ergonomie: Der steile Winkel der fest verbauten Handballenablage vermittelt Spielern mit langen Fingern das Gefühl, zum Erreichen der oberen Tasten die Hand etwas anheben zu müssen. Hier sollten Sie im Zweifelsfall vor dem Kauf testen.

LOGITECH ILLUMINATED KEYBOARD

Logitechs gerade einmal neun Millimeter hoher Flachmann macht seinem Namen alle Ehre: Die in drei Stufen verstell- sowie deaktivier-

bare Hintergrundbeleuchtung der Tasten ist dezent und sieht schick aus. Außerdem ermöglicht sie den Einsatz der Tastatur in dunklen Umgebungen, beispielsweise am HTPC im abgedunkelten Wohnzimmer. Doch das Tastenbrett hat noch mehr zu bieten: Es ist absolut rutschfest und neben der Höhenverstellung sorgt vor allem die gummierte Handballenablage für eine optimale Ergonomie. Um die Standardtasten aus Platzmangel nicht verkleinern zu müssen, hat Logitech zwölf Multimedia-Funktionen als zweite Ebene auf die F-Tasten gelegt – ein Highlight hier ist die Zusatztaste, die alle geöffneten Fenster samt Inhalt darstellt. Daran gewöhnt man sich genauso schnell wie an die halbrunde Form der Strg-, Alt-, Windows- und Leertaste, die geänderte Tastenanordnung des Mittelblocks und den um vier Zusatztasten erweiterten Nummernblock. Durchdacht ist dieses Design auf jeden Fall, denn alle Tasten lassen sich auch dann sehr gut auslösen, wenn die Hand auf der fest installierten Handballenablage ruht. Weitere Pluspunkte sammelt das Illuminated Keyboard mit den sehr guten Druckpunkten und dem knackigen Anschlag der flachen, nahezu kantenfreien Notebook-Tasten. Auch der Aktivierungsdruck fällt optimal aus. So eignet sich das Gerät nicht nur bestens für den Office- und Multimedia-Einsatz, sondern macht auch beim Spielen eine sehr gute Figur.

SAITEK CYBORG V.5 KEYBOARD

Obwohl Saitek den sehr solide gefertigten Nachfolger des Eclipse-II-Keyboards für Spieler konzipiert hat, verfügt das Cyborg V.5 über keine Makrotasten. Als Ersatz dient die SST-Software, mit der die zwölf F-Tasten frei programmiert und zusätzlich mit Makros belegt werden können. Als weiteres Extra bringt das absolut rutschfeste Keyboard mit Standard-Tastenlayout Zusatzknöpfe für die Lautstärke sowie für die Deaktivierung der zweistufigen roten Beleuchtung (Hintergrund und Tasten) mit. Letztgenannte fällt dezent aus. Daher eignet sich das Keyboard im angedeuteten X-Design auch für das Kino-Vergnügen am HTPC in Räumen mit spärlicher Beleuchtung. Dank Höhenverstellung und Handballenablage, deren Position nach unten hin modifiziert werden kann, ist auch die Ergonomie sehr gut. Da die Handballenablage in ihrer Aufhängung jedoch zu viel Spiel besitzt, erzeugt sie gerade bei festem Tastendruck Klappergeräusche. Das ist schade, denn die mit einem direkten Anschlag und gutem Druckpunkt ausgestatteten Tasten sind ansonsten leise. Einziges Manko: Der weiche Widerstand der Tasten ist nicht jedermanns Sache.

HAMA SLIMLINE KEYBOARD SL 570

Mit Ausnahme von sieben Schnellzugriffstasten für Internet, E-Mail, Windows-Suchfunktion und den Media-Player ist Hamas günstiges Tastenbrett ähnlich puristisch ausgestattet wie das Acrylux von Enermax oder Keysonics KSK-8003 UX. Den durch die fehlende Handballenablage entstehenden Nachteil bei der Ergonomie kompensiert das Keyboard teilweise durch seine nach innen gewölbte Form. Das Layout aller Tasten entspricht weitestgehend der Norm. Lediglich der Mittelblock wurde teilweise schmaler gemacht, was dazu führt, dass sich die linke, gerade von Spielern oft genutzte Pfeiltaste fast unter der rechten Umschalttaste befindet. An der ordentlichen Erreichbarkeit aller Tasten ändert das allerdings nichts. Am Druckpunkt und Anschlag der flachen Notebook-Tasten gibt es ebenfalls wenig zu beanstanden. Der Anschlag fällt direkt und knackig aus, wobei der Aktivierungsdruck der Tasten weder zu hart noch zu weich ist.

ENERMAX ACRYLUX

Sein Gehäuse aus hochverdichtetem Acryl mit schwarzer Klavierlack-Optik macht das Designerstück zum Hingucker. Die Ausstattung dagegen fällt schlicht aus. Lediglich zwei USB-2.0-Anschlüsse sowie eine Statusanzeige mit Leuchtfunktion hat die Enermax Acrylux zu bieten. Eine Handballenablage sowie eine Höhenverstellung fehlen. Mit der leichten Grundneigung, die dafür sorgt, dass die Hände relativ steil aufliegen, dürfte nicht jeder Nutzer klarkommen. Trotzdem lassen sich alle Tasten nach einer kurzen Umgewöhnungsphase intuitiv erreichen, lediglich die Shift-Umschalttaste löst man zu schnell ungewollt aus – hier fehlt eine Sperre. Das Highlight der Acrylux-Tastatur sind ihre flachen und kantenfreien Notebook-Tasten. Diese eignen sich dank ihres sehr guten Druckpunktes und Anschlags sowie des gut austarierten Aktivie-

DIE ANTI-GHOSTING-TECHNIK IM DETAIL

Tastaturen, die wie das Microsoft Sidewinder X4 Keyboard, das Keysonic KSK 8003 UX oder das Cyborg V.5 Keyboard mit der Anti-Ghosting-Technologie ausgestattet sind, besitzen die Fähigkeit, mehr als vier gleichzeitig betätigte Tasten in verschiedenen Zonen der Tastaturmatrix (im Bild unten dargestellt durch die roten Bereiche) zu erkennen und an den Computer zu übermitteln. Dies wird bei vielen Spielen benötigt, um mehrere Aktionen gleichzeitig auszuüben. Der Anti-Ghosting-Effekt deaktiviert eine von Microsoft eingebaute Sperre, die ursprünglich die Umsetzung von mehr als vier Befehlen gleichzeitig verhindern soll.



TYPBERATUNG

MODELL	Spieler	Office-Anwender	HTPC-Nutzer
MS Sidewinder X4 Keyboard	✔	✔	✔
Logitech G110	✔	✔	–
Logitech Illuminated Keyboard	–	✔	✔
Saitek Cyborg V.5 Keyboard	✔	–	✔
Hama Slimline Keyboard SL 570	–	✔	–
Enermax Acrylux	–	✔	–
Keysonic KSK 8003 UX	✔	–	✖
A4 Tech X7-G800	✔	✖	–
Speed-Link Meteor Multimedia Keyboard	✖	–	✔

✔ Geeignet ✖ Ungeeignet – Akzeptabel

LAUTHEIT BEIM TIPPEN: DEUTLICHE UNTERSCHIEDE MESSBAR

Geräuschentwicklung beim Schreiben eines Textes; 50 Zentimeter Entfernung

BESSER ▶ | Sone

Modell	Sone
Enermax Acrylux	5,9
Hama Slimline Keyboard	6,2
Logitech Illuminated Keyboard	6,9
Saitek Cyborg V.5 Keyboard	7,3
Logitech G110	8,1
Speed-Link Meteor Multimedia Keyboard	8,6
Microsoft Sindewinder X4 Keyboard	9,0
Keysonic KSK-8003 UX	9,5
A4 Tech X7-G800	10,3

Minimaler Sone-Wert | Maximaler Sone-Wert

System: Neutrik NC10, passiv gekühlter PC, Höhenverstellung ausgeklappt, Wordpad mit WinXP 32 SP3
Bemerkungen: Tastaturen mit Notebook-Tasten sind beim Schreiben leiser als die Vertreter mit hohen oder mittelhohen Tasten. Beim X7-G800 verursachen die klapprigen Tasten die hohe Geräuschentwicklung.

Empfehlung für Spieler: Microsoft Sidewinder X4 Keyboard



Empfehlung für den HTPC: Saitek Cyborg V.5 Keyboard

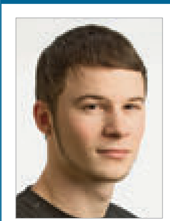


Empfehlung für Office-Anwender und Vielschreiber: Logitech Illuminated Keyboard



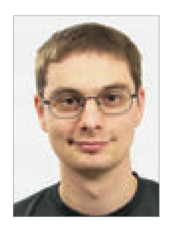
Dank umfangreicher Makrofunktion für Spieler ideal: das Sidewinder X4 Keyboard. Office-Nutzer profitieren vom exzellenten Anschlag und der sehr guten Ergonomie des Illuminated Keyboard. Das beleuchtete Cyborg V.5 macht auch am HTPC eine gute Figur.

MEINUNGEN AUS DER PCGH-REDAKTION



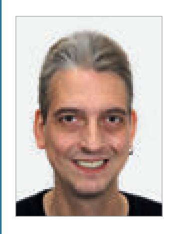
Marc Sauter

Ich verwende seit Monaten das puristische Illuminated Keyboard und der jetzige Test bestätigt meinen Kauf. Auf Sondertasten und Makros gebe ich nichts, die Doppelbelegung des Logitech-Bretts per FN-Taste ist dennoch praktisch. Da ich meist spätabends zocke und zudem recht viel tippe, benötige ich eine beleuchtete Tastatur mit sauberem Anschlag und hoher Ergonomie – und langlebig muss sie auch sein. Das Illuminated Keyboard erfüllt diese Ansprüche mit Bravour.



Kristoffer Keipp

Die Sidewinder X4 ist mein persönlicher Favorit in dieser Marktübersicht, denn mit den halbhohen Tasten und dem sehr guten Druckpunkt lässt es sich auf der Tastatur gut schreiben. Aber auch zum Spielen taugt der Quasi-Nachfolger der X6 – obwohl einige nette Funktionen wie der abnehmbare Ziffernblock zugunsten des Preises wegrationalisiert wurden. Mit der X4 wird der Kampf zwischen Microsoft und Logitech in dieser Preisklasse noch interessanter.



Frank Stöwer

Bisher bevorzugte ich hohe Tasten mit hohem Aktivierungsdruck. Aber meine Tests mit dem Sidewinder X4 und dem Illuminated Keyboard belehrten mich eines Besseren. Ginge es nur um den Druckpunkt, den Anschlag und die Kraft, die zum Drücken der Tasten nötig ist, würde ich mit Logitechs Allrounder glücklich. Da ich beim Spielen jedoch Makros nutze, gebe ich Microsofts Tastatur den Vorzug, zumal mich die halbhohen Tasten und der geringere Aktivierungsdruck jetzt nicht mehr stören.

rungsdrucks optimal für Schnell- und Vieltipper und produzieren deutlich weniger Geräusche als viele halb- oder normal hohe Tasten. Wer beim Gaming auf Makros und Zusatztasten generell verzichtet, kann mit der Acrylux auf jeden Fall auch ein Spielchen wagen.

KEYSONIC KSK-8003 UX

Wie Enermax' Acrylux gibt sich Keysonics nur 140 Millimeter schmales Tastenbrett für Spieler puristisch. Sondertasten sind nicht vorhanden und das Tastenlayout entspricht dem Standard – zumindest sind alle Tasten gut erreichbar. Trotzdem hat das KSK-8003 UX Features zu bieten, die gerade dem Spieler zugute kommen: 20 Anti-Ghosting-Tasten stehen für gleichzeitige Aktionen zur Verfügung und ermöglichen die simultane Umsetzung von mehr als vier Befehlen. Dazu kommen ein spritzwassergeschütztes Tastenfeld sowie eine Software-Makrofunktion, bei der alle Tasten per Treiber frei programmiert werden können und die bis zu fünf verschiedene Profile auf Ihrer Festplatte speichert. Obwohl die Tastatur höhenverstellbar ist, macht sich in puncto Ergonomie die fehlende Handballenablage negativ bemerkbar, denn für das Erreichen der beiden untersten Tastenreihen müssen Sie die Finger stark anwinkeln. Der Anschlag/Druckpunkt der Tasten fällt definiert aus, könnte aber noch etwas direkter sein. Der eher geringe Aktivierungsdruck ist nicht jedermanns Sache.

A4 TECH X7-G800

An Gaming-Ausstattung hat das X7-G800 einiges zu bieten: Für die A-, W-, S- und D- sowie Pfeiltasten stehen jeweils vier mit einer roten Gummierung versehene, auswechselbare Pendants zur Verfügung. Auf der oberen rechten Seite befinden sich zwei billig wirkenden Folientasten. Mit dem D-Knopf ordnen Sie A, W, S und D die Funktion der Pfeiltasten zu, vertauschen die Strg- und Shift-Feststelltaste oder deaktivieren den Windows-Knopf. Per S-Pendant erhöhen Sie die Reaktionszeit in vier Stufen auf bis zu 7,92 Millisekunden. Dazu kommen sieben Multimedia-Tasten. Des Weiteren hat A4 Tech 15 Standardtasten geklont und sie in geänderter Form unter anderem am linken Rand des Haupttastenfeldes sowie als Zusatzreihe im Mittelblock positioniert. Das hat zur Folge, dass die Leertaste deutlich zu klein ist und die direkt unter ihr platzierten Zusatztasten G5 bis G9 unabsichtlich ausgelöst werden können. Die Ergonomie ist trotz vorhandener Höhenverstellung und Handballenablage nicht optimal, da die Noppen auf der Handballenablage stören. Kritik muss die rutschfeste X7-G800 auch für den zu indirekten Anschlag und den etwas schwammigen Druckpunkt einstecken. Dazu kommt, dass viele Tasten Spiel besitzen und wackelig sind, sodass gerade das Tippen auf der X7-G800 deutlich hörbar ist.

SPEED-LINK METEOR MULTIMEDIA KEYBOARD

Wie der Name bereits verrät, eignet sich Speed-Links günstige Tastatur vor allem für den Einsatz am HTPC oder im Office-Bereich. Aus diesem Grund spendiert der Hersteller der ohne Treiber direkt einsetzbaren Meteor-Tastatur 18 Multimedia- und drei Stromspartasten, die gut erreichbar oberhalb der F-Tasten und des Nummernblocks sowie am rechten und linken Rand des Haupttastenfeldes angeordnet sind. Das Layout der 104 Standardtasten entspricht allerdings nicht ganz der Norm, denn der Mittelblock fällt schmaler und höher aus, sodass der Abstand zwischen der oberen Pfeiltaste und den unteren beiden Mittelblock-Tasten gerade einmal vier Millimeter beträgt. Im Spieleeinsatz besteht daher die Gefahr, Entf- oder „Bildlauf nach unten" anstelle der oberen Pfeiltaste auszulösen. Weitere Kritikpunkte sind die fehlende Handballenablage, eine nicht optimale Verarbeitung, die mäßige Rutschfestigkeit sowie der schwammige Druckpunkt der Sondertasten. Der Druckpunkt der halbhohen Haupttasten geht dagegen in Ordnung, der Anschlag ist allerdings nicht definiert genug. ❑

FAZIT

Tastaturen

Wer am PC größtenteils spielt, kommt um eine reinrassige Spielertastatur wie das Sindewinder X4 Keyboard oder die ebenfalls empfehlenswerte G110 nicht herum. Falls Sie einen Allrounder suchen, der in allen drei Einsatzgebieten überzeugt, sollten Sie Ihr Geld in das Illuminated Keyboard oder das Cyborg V.5 Keyboard investieren. Sparfüchse, die nur gelegentlich zocken, greifen bei Hamas Slimline Keyboard zu. Eine gelungene Kombination aus einer schmucken Optik und guter Leistung ist das Acrylux von Enermax.

TASTATUREN
Auszug aus Testtabelle mit 46 Wertungskriterien

PC Games TOP-PRODUKT 1,59 05/2010 — PC Games PREIS-LEISTUNG 2,37 05/2010

Produkt	Sidewinder X4 Keyboard	G110	Illuminated Keyboard	Cyborg V.5 Keyboard	Slimline Keyboard SL 570
Hersteller (Webseite)	Microsoft (www.microsoft.de)	Logitech (www.logitech.de)	Logitech (www.logitech.de)	Saitek (www.saitek.de)	hama (www.hama.de)
Preis/Preis-Leistung	ca. € 40,-/gut	ca. € 65,-/befriedigend	ca. € 60,-/befriedigend	ca. € 35,-/gut	ca. € 20,-/gut
Bauart/Anschluss	Kabeltastatur/USB	Kabeltastatur/USB	Kabeltastatur/USB	Kabeltastatur/USB	Kabeltastatur/USB
Ausstattung (20 %)	2,08	2,05	2,60	2,14	3,30
Kabellänge	200 mm	185 mm	180 mm	180 mm	155 mm
Handballenablage	Ja	Ja	Ja	Ja (verstellbar)	Nein
Beleuchtung	Ja (individuell einstellbar)	Ja (individuell einstellbar)	Ja (individuell einstellbar)	Ja (individuell einstellbar)	Nein
Tastenanzahl	120 Tasten	159 Tasten	107 Tasten	109 Tasten	112 Tasten
USB-Ports/Soundanschlüsse	Nein/nein	Ja, ein USB-2.0 Anschluss/ja, Kopfhörer und Mikrofon	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein
Extras	6 Makrotasten (dreifach belegbar), 6 Mediatasten, Beleuchtung, Gaming-Modus, Anti-Ghosting-Funktion, Handballenablage	36 Makro- und 8 Multimedia-Tasten, Deaktivierung der Beleuchtung, Profilspeicher, Scrollrad	Abschaltbare Beleuchtung (3 Stufen), doppelt belegte F-Tasten (u. a. Media Player, E-Mail, Browser), gummierte Handballenablage	Programmierung der F-Tasten/Makros per Software, drei Zusatztasten für Lautstärke, modulare Handballenablage	7 Funktionstasten (Internet, E-Mail, Suchfunktion, Media Player), nach innen gewölbtes Design
Höhenverstellung	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Eigenschaften (20 %)	1,98	1,76	1,45	1,53	2,40
Tastaturlayout/Übersichtlichkeit	Full-Size/sehr gut	Full-Size/sehr gut	Full-Size/sehr gut	Full-Size/sehr gut	Full-Size/gut
Tastenhöhe (Haupttasten)	Mittelhoch	Normale Höhe	Flache Notebook-Tasten	Normale Höhe	Flache Notebook-Tasten
Ergonomie/Rutschfestigkeit	Befriedigend/gut	Gut/gut	Sehr gut/sehr gut	Sehr gut/sehr gut	Gut/sehr gut
Gewicht	936 Gramm	880 Gramm	966 Gramm	984 Gramm	746 Gramm
Windowstasten	Deaktivierbar	Deaktivierbar	Nicht deaktivierbar	Nicht deaktivierbar	Nicht deaktivierbar
Abmessungen (B x T x H)	482 x 192 x 20 mm	507 x 187 x 27 mm	457 x 190 x 9 mm	490 x 176 x 24 mm	440 x 164 x 25 mm
Leistung (60 %)	1,30	1,50	1,70	2,00	2,05
Tastenanschlag/Druckpunkt	Sehr gut/gut	Gut/gut	Sehr gut/sehr gut	Sehr gut/gut	Gut/sehr gut
Duckjump-Kompatibilität*	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Spielekompatibilität	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Frei programmierbare Makros	Ja	Ja	Nein	Ja (nur Software)	Nein
Office-/Spiele-Tauglichkeit	Gut/sehr gut	Gut/sehr gut	Sehr gut/gut	Gut/sehr gut	Gut/gut
FAZIT	+ Makrofunktion/Anti-Ghosting + Anordnung aller Tasten − Neigungswinkel Handballenabage	+ Sinnvolle Ausstattung + Anordnung der Zusatztasten − Weicher Tastenanschlag	+ Tastenanschlag/Druckpunkt + Ergonomie − Preis zu hoch	+ Makros per Software möglich + Anschlag/Druckpunkt der Tasten − Geringer Aktivierungsdruck	+ Tastenanschlag/Druckpunkt + Nach innen gewölbtes Design − Keine Handballenablage
	Wertung: 1,59	Wertung: 1,66	Wertung: 1,83	Wertung: 1,93	Wertung: 2,37

* „A", „D", „Strg" und Leertaste werden gleichzeitig gedrückt.

TASTATUREN
Auszug aus Testtabelle mit 46 Wertungskriterien

Produkt	Acrylux	KSK-8003 UX	X7-G800	Meteor Multimedia Keyboard
Hersteller (Webseite)	Enermax (www.enermax.de)	Keysonic (www.maxpoint.de)	A4 Tech (www.a4tech.de)	Speed-Link (www.speedlink.com)
Preis/Preis-Leistung	ca. € 45,-/befriedigend	ca. € 20,-/gut	ca. € 30,-/befriedigend	ca. € 15,-/gut
Bauart/Anschluss	Kabeltastatur/USB	Kabeltastatur/USB	Kabeltastatur/PS2	Kabeltastatur/USB
Ausstattung (20 %)	3,53	3,47	2,55	3,10
Kabellänge	155 mm	165 mm	150 mm	155 mm
Handballenablage	Nein	Nein	Ja (genoppt)	Nein
Beleuchtung	Nur Enermax Status-Logo	Nein	Nein	Nein
Tastenanzahl	95 Tasten	105 Tasten	130 Tasten	125 Tasten
USB-Ports/Soundanschlüsse	Ja, zwei USB-2.0 Anschlüsse/nein	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein
Extras	Flache, leise Notebook-Tasten, Gehäuse mit Acryl-Oberfläche und Klavierlackoptik	Makroprogrammierung per Software, (5 Ebenen), Anti-Ghosting-Funktion	7 Multimedia- und 15 geklonte Standardtasten, Tasten-Reaktionszeit und Zuordnung bestimmter Tasten einstellbar, Handballenablage	18 Multimedia-/Office Tasten, 3 Stromspar-Tasten
Höhenverstellung	Nein	Ja	Ja	Ja (2 Stufen)
Eigenschaften (20 %)	2,13	2,30	2,35	2,80
Tastaturlayout/Übersichtlichkeit	Full-Size/gut	Full-Size/gut	Full-Size, leicht geändert/gut	Full-Size, leicht geändert/gut
Tastenhöhe (Haupttasten)	Flache Notebook-Tasten	Normale Höhe	Normale Höhe/gut	Mittelhoch
Ergonomie/Rutschfestigkeit	Befriedigend/sehr gut	Befriedigend/sehr gut	Gut/gut	Befriedigend/befriedigend
Gewicht	842 Gramm	798 Gramm	936 Gramm	618 Gramm
Windowstasten	Nicht deaktivierbar	Nicht deaktivierbar	Deaktivierbar	Nicht deaktivierbar
Abmessungen (B x T x H)	460 x 160 x 9 mm	430 x 140 x 30 mm	510 x 200 x 26 mm	460 x 166 x 22 mm
Leistung (60 %)	2,25	2,30	2,65	2,45
Tastenanschlag/Druckpunkt	Sehr gut/sehr gut	Gut/gut	Befreidigend/befriedigend	Gut/befriedigend
Duckjump-Kompatibilität*	Ja	Ja	Ja	Ja
Spielekompatibilität	Mit Einschränkungen	Ja	Ja	Mit Einschränkungen
Frei programmierbare Makros	Nein	Ja (nur Software)	Nein	Nein
Office-/Spiele-Tauglichkeit	Gut/gut	Gut/gut	Befriedigend/gut	Gut/befriedigend
FAZIT	+ Tastenanschlag/Druckpunkt − Wenig Ausstattung − Keine Handballenablage	+ Makros per Software möglich − Aktivierungsdruck etwas zu weich − Keine Handballenablage	+ Viele Zusatzfunktionen − Genoppte Handballenablage − Tasten teilweise wackelig	+ Insgesamt 21 Zusatztasten − Nicht rutschfest − Keine Handballenablage
	Wertung: 2,48	Wertung: 2,53	Wertung: 2,57	Wertung: 2,65

* „A", „D", „Strg" und Leertaste werden gleichzeitig gedrückt.

Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.

▶ = Preis-Leistungs-Tipp

GRAFIKKARTEN

▶ = Preis-Leistungs-Tipp

* Durchschnittswert aus **Crysis** und **Unreal Tournament 3** ** Die Zahl der Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader-Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich.
*** Durchschnittswert aus **Call of Duty: World at War, Crysis Warhead, Fallout 3** und **Race Driver: Grid**; Standard = 1.280 x 1.024/4x MSAA/16:1 AF, Extreme = 1.920 x 1.200/8x MSAA/16:1 AF

PCI-Express-Karten

	Preis	Direct X/Shader-Modell	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS**	Lautheit (2D/3D)	Standard-Leistung***	Extreme Leistung***	Wertung
Sapphire Radeon HD 5970 OC	Ca. € 600,-	DX11/SM5.0	2 x 1.024 (GDDR5)	735/2.020MHz	2 x 1.600/80	1,1/5,6 Sone	88,5 Fps	74,5 Fps	1,79
Sapphire Radeon HD 5870 Vapor-X	Ca. € 400,-	DX11/SM5.0	1.024 (GDDR5)	870/2.500 MHz	1.600/80	0,4/2,3 Sone	79,0 Fps	60,2 Fps	1,92
Zotac Geforce GTX 295 Single-PC	Ca. € 400,-	DX10/SM4.0	2 x 896 (GDDR3)	576/1.008 MHz	2 x 240/80	1,8/4,4 Sone	80,2 Fps	59,7 Fps	2,01
Asus EAH5850 TOP Direct Cu	Ca. € 300,-	DX11/SM5.0	1.024 (GDDR5)	765/2.250 MHz	1.440/72	0,9/1,6 Sone	72,2 Fps	51,6 Fps	2,17
Powercolor Radeon HD 5850 PCS+	Ca. € 270,-	DX11/SM5.0	1.024 (GDDR5)	760/2.100 MHz	1.440/72	0,7/1,4 Sone	72,0 Fps	50,7 Fps	2,19
Zotac Geforce GTX 285 AMP	Ca. € 330,-	DX10/SM4.0	1.024 (GDDR3)	702/1.296 MHz	240/80	1,7/3,9 Sone	74,0 Fps	47,7 Fps	2,35
▶ MSI Radeon HD 5770 Hawk	Ca. € 160,-	DX11/SM5.0	1.024 (GDDR5)	875/2.400 MHz	800/40	0,3/0,4 Sone	52,2 Fps	36,2 Fps	2,57
Sapphire Radeon HD 5770 Vapor-X	Ca. € 160,-	DX11/SM5.0	1.024 (GDDR5)	860/2.400 MHz	800/80	0,3/0,7 Sone	52,2 Fps	36,2 Fps	2,62
Powercolor AX5770-1GBD5-MHD	Ca. € 130,-	DX11/SM5.0	1.024 (GDDR5)	850/2.400 MHz	800/40	0,8/2,7 Sone	52,0 Fps	36,2 Fps	2,71
Club 3D HD 5770 (Club-3D-Design)	Ca. € 130,-	DX11/SM5.0	1.024 (GDDR5)	850/2.400 MHz	800/40	0,8/1,3 Sone	52,0 Fps	36,2 Fps	2,74
Sapphire Radeon HD 5750 Vapor-X	Ca. € 140,-	DX11/SM5.0	1.024 (GDDR5)	710/2.320 MHz	720/36	0,7/1,0 Sone	44,5 Fps	31,7 Fps	2,79
Powercolor AX5750 SCS3	Ca. € 120,-	DX11/SM5.0	1.024 (GDDR5)	700/2.300 MHz	720/36	0 Sone (passiv)	43,7 Fps	31,0 Fps	2,83
▶ Powercolor AX5750 PDH PCS	Ca. € 110,-	DX11/SM5.0	1.024 (GDDR5)	700/2.300 MHz	720/36	0,3/0,5 Sone	43,7 Fps	31,0 Fps	2,85
Gainward GT 240 Golden Sample	Ca. € 90,-	DX10.1/SM4.1	1.024 (GDDR5)	585/1.890 MHz	96/32	0,6/0,8 Sone	32,0 Fps	15,5 Fps	3,23
Sapphire Radeon HD 4670 Ultimate	Ca. € 70,-	DX10.1/SM4.1	512 (GDDR5)	750/873 MHz	320/32	0 Sone (passiv)	26,0 Fps	15,0 Fps	3,37

HAUPTPLATINEN

Sockel 775 – Core 2 Duo, Core 2 Extreme, Core 2 Quad, Pentium und Celeron

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
▶ Asus P5Q Deluxe	Ca. € 120,-	P45	0610/1.03G	2	x16 (3), x1 (2), 2.0	2 x 1.000 MBit/s	8 x SATA, 2 x Firewire, Express Gate	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,43
Asus Maximus II Gene	Ca. € 130,-	P45	0223/1.01G	1	x16 (2), x1 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	7 x SATA, 2 x Firewire, LVD, Mem OK	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,47

Sockel 1366 – Core i7

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus Rampage II Extreme	Ca. € 290,-	X58/CH10R	0503/2.01G	3	x16 (3), x1 (2), 2.0	2 x 1.000 MBit/s	7 x SATA, 2 x Fw., LCD-Anz., Temp.-Fühler	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,35
Asus Rampage II Gene	Ca. € 190,-	X58/CH10R	216/2.00G	2	x16 (2), x4 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	7 x SATA, 1 x Fw., Diag.-LEDs, Temp.-Fühler	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,39
EVGA X58 4 Way SLI Classified	Ca. € 450,-	X58/CH10R	49/1.0	7	x16 (7), 2.0	2 x 1.000 MBit/s	8 x SATA, 3 x Firewire, Diagnose-LEDs	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,57
▶ Foxconn Flaming Blade GTI	Ca. € 140,-	X58/CH10R	8C9F1P05/–	2	x16 (2), x4 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	6 x SATA, Diagnose-LEDs	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,77

Sockel AM3 – Phenom II, Phenom, Athlon 64, Athlon 64 X2

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	OC: DDR3-1600	300 MHz	Wertung
Asus M4A89GTD Pro/USB3	Ca. € 120,-	890GX/SB850	0503/1.01G	2	x16 (2), x4/x1 (1)	1 x 1.000 MBit/s	HD 4290, Sidep., 2 x USB 3.0, 6 x SATA 3	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Stabil	1,36
MSI 790FX-GD70	Ca. € 150,-	790FX/SB750	1.0/1.0	2	x16 (4), x1 (1)	2 x 1.000 MBit/s	8 x SATA II, 1 x Firewire, OC-Regler	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Stabil	1,37
Asus Crosshair III Formula	Ca. € 160,-	790GX/SB750	0403/1.01G	1	x16 (2), x1 (3)	1 x 1.000 MBit/s	5 x SATA II, 2 x Firewire, LCD-Anzeige	Sehr gut	Heatpipe	Nicht best.	Stabil	1,44
▶ Gigabyte 770TA-UD3	Ca. € 75,-	770/SB710	F2/1.0	4	x16 (1), x1 (2)	1 x 1.000 MBit/s	6 x SATA II, 2 x USB 3.0, 2 x Firewire	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Stabil	1,48
Gigabyte MA770T-UD3P	Ca. € 70,-	770/SB710	F1/1.0	2	x16 (1), x1 (4)	1 x 1.000 MBit/s	5 x SATA, 2 x Firewire, Epress Gate	Sehr gut	Passiv	Nicht best.	Stabil	1,51
Asrock M3A790GXH/128M	Ca. € 80,-	790GX/SB750	1.00/1.05	2	x16 (3), x1 (1)	1 x 1.000 MBit/s	6 x SATA, HD 3300, 128 MiB Sideport	Gut	Passiv	Nicht best.	Stabil	1,58

Sockel 1156 – Core i7 und Core i5

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	7-Zip	Super Pi	Wertung
Asus Maximus III Extreme	Ca. € 300,-	P55	0503/1.01G	5	x16 (5)	1 x 1.000 MBit/s	NF 200 SLI, 7 x SATA, 2 x SATA 3, 2 x USB 3.0	Sehr gut	Heatpipe	9.698 kByte/s	15,522 Sek.	1,27
Gigabyte P55-UD6	Ca. € 180,-	P55	F3/1.0	3	x16 (3), x1 (2)	2 x 1.000 MBit/s	10 x SATA, 1 x Fw., 4 x E-SATA, Diag.-LEDs	Sehr gut	Heatpipe	9.217 kByte/s	15,225 Sek.	1,35
MSI P55-GD80	Ca. € 170,-	P55	1.10/1.1	3	x16 (3), x1 (2)	2 x 1.000 MBit/s	6 x SATA, 1 x Firew., 3 x E-SATA, Diag.-LEDs	Sehr gut	Heatpipe	9.019 kByte/s	15,741 Sek.	1,36
Asus Maximus III Gene	Ca. € 160,-	P55	0707/1.00G	2	x16 (2), x4 (1)	2 x 1.000 MBit/s	7 x SATA, 1 x Firewire, 1 x E-SATA, X-Fi	Sehr gut	Passiv	9.032 kByte/s	15,584 Sek.	1,39
▶ Asrock P55 Pro	Ca. € 90,-	P55	1.50/1.03	2	x16 (2), x1 (2), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	6 x SATA, 2 x Fw., 2 x E-SATA, Diag.-LEDs	Sehr gut	Passiv	9.032 kByte/s	15,600 Sek.	1,43
Gigabyte H55M-UD2H	Ca. € 85,-	H55	F4/1.0	2	x16 (2)	1 x 1.000 MBit/s	5 x SATA, 1 x Firewire, 1 x E-SATA	Sehr gut	Passiv	9.611 kByte/s	15,600 Sek.	1,45

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

* Latenzen: 5-5-5-18, 2T ** Latenzen: 9-9-9-27, 2T

DDR2-RAM

Hersteller/Modell (Modellnummer)	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Maximale Übertaktung*	Stabile Latenzen DDR2-800, 2T	Stabile Latenzen DDR2-1066	Wertung
Corsair Dom. (TWIN2X4096-8500C5DF)	Ca. € 120,-	2 x 2.048 MB, DDR2-1066	5-5-5-15	560 MHz, 2,2 Volt	4-4-4-12	5-5-5-15	1,45
OCZ Blade OCZB1150LV4GK	Ca. € 90,-	2 x 2.048 MB, DDR2-1150	5-5-5-18	620 MHz, 1,9 Volt	4-4-4-12	5-5-5-15	1,48
G.Skill F2-8500CL5D-4GBPI	Ca. € 95,-	2 x 2.048 MB, DDR2-1066	5-5-5-15	560 MHz, 2,2 Volt	4-4-4-12	5-5-5-15	1,61
▶ OCZ Platinum XTC Ed. (OCZ2P10664GK)	Ca. € 90,-	2 x 2.048 MB, DDR2-1066	5-5-5-18	560 MHz, 2,2 Volt	4-4-4-12	5-5-5-18	1,61

DDR3-RAM

Hersteller/Model (Modellnummer)	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Maximale Übertaktung**	Stabile Latenzen DDR3-1333	Stabile Latenzen DDR3-1600	Wertung
Patriot Sector 5 Viper II (PW34G1600LLK)	Ca. € 120,-	2 x 2.048 MB, DDR3-1600	8-8-8-24	860 MHz, 1,75 Volt	5-5-5-15/5-5-5-15	6-6-6-18	1,56
Kingston Hyper X (KHX1600C8D3K2/4GX)	Ca. € 140,-	2 x 2.048 MB, DDR3-2000	9-9-9-24	840 MHz, 1,60 Volt	6-6-6-18/7-7-7-21	7-7-7-21	1,60
▶ G.Skill Ripjaws (F3-10666CL7D-4GBRH)	Ca. € 90,-	2 x 2.048 MB, DDR3-1333	7-7-7-21	850 MHz, 1,60 Volt	7-7-7-21/7-7-7-21	8-8-8-24	1,63

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

22 bis 24 Zoll (16:9/16:10)	Preis	Anschlüsse	Reaktionszeit	Schlieren/Corona	Spieletauglich/Inputlag	Helligkeit (0, 50, 100 %)	Helligkeitsabweichung	Wertung
Samsung Snycmaster 223RZ (22 Zoll, 1.680 x 1.050)	Ca. € 260,-	DVI-D	14 ms	Fast keine/keine	Ja/2 ms	84, 183 295 cd/m²	Maximal 14 %	1,72
▶ LG Flatron W2453TQ (24 Zoll, 1.920 x 1.080)	Ca. € 190,-	D-Sub, DVI-D (HDCP)	16 ms	Sehr gering/gering	Ja/12 ms	52, 155, 295 cd/m²	Maximal 17 %	2,13
LG W2486L (24 Zoll, 1.920 x 1.080)	Ca. € 280,-	D-Sub, DVI-D, HDMI (HDCP)	17 ms	Keine/deutl. sichtbar	Ja/15 ms	55, 171, 320 cd/m²	Maximal 16 %	2,17
▶ Asus VH222H (22 Zoll, 1.680 x 1.050)	Ca. € 150,-	D-Sub, DVI-D, HDMI (HDCP)	24 ms	Sichtbar/gering	Ja/7 ms	53, 175, 295 cd/m²	Maximal 14 %	2,17
Samsung Syncmaster T240 (24 Zoll, 1.920 x 1.200)	Ca. € 250,-	D-Sub, DVI-D, HDMI (HDCP)	26 ms	Gering/keine	Ja/10 ms	80, 185, 300 cd/m²	Maximal 18 %	2,18
Benq M2400HD (24 Zoll, 1.920 x 1.080)	Ca. € 235,-	D-Sub, DVI-D, HDMI (HDCP)	15 ms	Sehr gering/sichtbar	Ja/15 ms	55, 171, 320 cd/m²	Maximal 16 %	2,20
25 Zoll bis 30 Zoll (16:9/16:10)	**Preis**	**Anschluss**	**Reaktionszeit**	**Schlieren Corona**	**Spieletauglich/Inputlag**	**Helligkeit (0, 50, 100 %)**	**Helligkeitsabweichung**	**Wertung**
Eizo Flexscan SX3031W (30 Zoll, 2.560 x 1.600)	Ca. € 2.200,-	D-Sub (Dual), DVI-D (Single)	19 ms	Sehr gering/keine	Ja/28 ms	73, 142, 250 cd/m²	Maximal 4 %	1,99
Samsung Syncmaster 275T Plus (27 Zoll, 1.920 x 1.200)	Ca. € 1.000,-	D-Sub, DVI-D, HDMI (HDCP)	17 ms	Gering/gering	Ja/28 ms	40, 213, 500 cd/m²	Maximal 7 %	1,99
▶ Asus VW266H (26 Zoll, 1.920 x 1.200)	Ca. € 280,-	D-Sub, DVI-D, HDMI (HDCP)	15 ms	Sehr gering/gering	Ja/4 ms	59, 149, 290 cd/m²	Maximal 21 %	2,06

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

	Preis	Interface	Größe	U/min	Lautheit (Leerlauf/Zugriff)	Zugriff	Cache	Transfer Lesen*/Schreiben*	Wertung
WD Caviar Black WD2001FASS	Ca. € 230,-	SATA 3 GBit/s	2.000 GB	7.200	0,3 Sone/0,6 Sone	9,8/5,0 ms	64 MB	115,6/115,5 MB/s	2,07
▶ Samsung Spinpoint F3 HD103SJ	Ca. € 70,-	SATA 3 GBit/s	1.000 GB	7.200	0,4 Sone/0,9 Sone	13,5/6,8 ms	32 MB	118,8/117,8 MB/s	2,25
Samsung Ecogreen F2 HD154UI	Ca. € 85,-	SATA 3 GBit/s	1.500 GB	5.400	0,2 Sone/0,3 Sone	14,8/8,9 ms	32 MB	87,2/84,2 MB/s	2,41

SOUNDSYSTEME

Stereo	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	RMS (Satelliten)	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Teufel Concept C 200	Ca. € 200,-	2+1	135 Watt	Je 50 Watt	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,71
▶ Logitech Z523	Ca. € 65,-	2+1	21 Watt	Je 9,5 Watt	Gut	Gut	Gut	2,16
Creative I-Trigue 3330	Ca. € 85,-	2+1	17 Watt	Je 6 Watt	Befriedigend bis gut	Befriedigend bis gut	Befriedigend bis gut	2,38
Mehrkanal	**Preis**	**Lautsprecher**	**RMS (Subwoofer)**	**RMS (Satelliten)**	**Hochtonbereich**	**Mitteltonbereich**	**Tieftonbereich**	**Wertung**
Creative Gigaworks S750	Ca. € 360,-	7+1	210 Watt	Je 70 Watt	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,52
Teufel Motiv 5	Ca. € 500,-	5+1	300 Watt	Je 40 Watt	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,53
▶ Teufel Concept E 200	Ca. € 220,-	5+1	300 Watt	Je 40 Watt	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,77

SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative X-Fi Titanium Fatal1ty Champion (bulk)	Ca. € 115,-	X-Fi (EMU20K2)	5 x Line-out, S/PDIF	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,29
Auzentech X-Fi Forte 7.1	Ca. € 130,-	X-Fi (EMU20K2)	5 x Line-out (Kabelpeitsche), S/PDIF	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,30
▶ Creative X-Fi Xtreme Gamer (bulk)	Ca. € 75,-	X-Fi (EMU20K2)	3 x Line-out	Gering	Sehr gut	Gut	1,37

MÄUSE

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Steelseries Xai	Ca. € 60,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	5.001 Dpi	96 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,54
▶ Logitech G500	Ca. € 45,-	7 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	5.700 Dpi	118-132 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,61
Razer Imperator	Ca. € 60,-	7 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	5.600 Dpi	100 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,66

TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Layout	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G19	Ca. € 120,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	29 + LCD	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,40
▶ Logitech G15 (Refresh)	Ca. € 70,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,42
Roccat Valo	Ca. € 90,-	Sehr gut	Full-Size/halbhoch	USB	49 + LCD	Nicht vorhanden	Uneingeschränkt	1,54

SPIELERECHNER IM EIGENBAU

EINSTEIGER-PC



Prozessor:	**€ 110,-**
AMD Phenom II X3 720 BE (Sockel AM2+/AM3)	
Kühler:	**€ 0,-**
Boxed-Kühler	
Hauptplatine:	**€ 75,-**
Gigabyte 770TA-UD3 (Sockel AM3)	
Arbeitsspeicher:	**€ 90,-**
G.Skill Ripjaws 2 x 2.048 MB, DDR3-1333, CL7	
Grafikkarte:	**€ 160,-**
MSI Radeon HD 5770 Hawk (1.024 MB)	
Soundkarte:	**€ 0,-**
Onboard	
Festplatte:	**€ 45,-**
Samsung Spinpoint F3 HD502HJ (500 GB)	
Netzteil:	**€ 35,-**
Be Quiet Pure Power L7 (350 Watt)	
Gehäuse:	**€ 45,-**
NZXT Beta	

AUFSTEIGER-PC



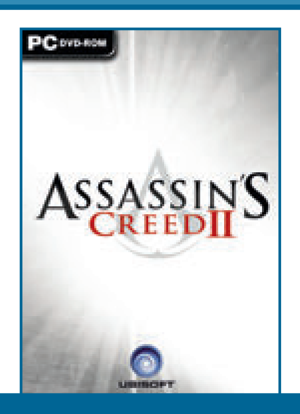
Prozessor:	**€ 150,-**
AMD Phenom II X4 965 BE (Sockel AM2+/3)	
Kühler:	**€ 40,-**
Scythe Mugen 2 Revision B	
Hauptplatine:	**€ 120,-**
Asus M4A89GTD/USB3 (Sockel AM3)	
Arbeitsspeicher:	**€ 90,-**
G.Skill Ripjaws 2 x 2.048 MB, DDR3-1333, CL7	
Grafikkarte:	**€ 270,-**
Powercolor Radeon HD 5850 PCS+ (1.024 MB)	
Soundkarte:	**€ 75,-**
Creative X-Fi Xtreme Gamer (Bulk)	
Festplatte:	**€ 85,-**
Samsung Ecogreen F2 HD154UI (1.500 GB)	
Netzteil:	**€ 95,-**
Silverstone Olympia Plus OP650-P (650 Watt)	
Gehäuse:	**€ 55,-**
Sharkoon Rebel 9 Pro	

HIGH-END-PC



Prozessor:	**€ 445,-**
Core i7-870 (Sockel LGA 1166)	
Kühler:	**€ 40,-**
Scythe Mugen 2 Revision B	
Hauptplatine:	**€ 300,-**
Asus Maximus III Extreme (P55, Sockel 1166)	
Arbeitsspeicher:	**€ 120,-**
Patriot Sector 5 Viper II, 2 x 2.048 MB, DDR3-1600	
Grafikkarte:	**€ 400,-**
Sapphire Radeon HD 5870 Vapor-X (1.024 MB)	
Soundkarte:	**€ 115,-**
Creative X-Fi Titanium Fatal1ty Champion (Bulk)	
Festplatte:	**€ 230,-**
WD Caviar Black WD2001FASS (2.000 GB)	
Netzteil:	**€ 130,-**
Corsair HX 850W (850 Watt)	
Gehäuse:	**€ 130,-**
Thermaltake Element V	

* In den Kosten sind noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-7-Lizenz enthalten.



ASSASSIN'S CREED 2

Lieferbar, solange Vorrat reicht.
Prämiennummer: 1096881



RAZER NAGA MMOG LASER GAMING MOUSE

Zuzahlung: € 15,00
Lieferbar, solange Vorrat reicht.
Prämiennummer: 1096848



ROCCAT ARVO

Lieferbar, solange Vorrat reicht.
Prämiennummer: 1097061



MEDUSA NX STEREO GAMING HEADSET

Lieferbar, solange Vorrat reicht.
Prämiennummer: 1097912



CONTROLLER FOR WINDOWS (PC/XBOX)

Lieferbar, solange Vorrat reicht.
Prämiennummer: 1094269



WIRELESS CONTROLLER FOR WINDOWS (PC UND XBOX)

Zuzahlung bei dieser Prämie nur € 10,-.
Lieferbar, solange Vorrat reicht.
Prämiennummer: 1096929

abo.pcgames.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland: Computec Kundenservice, Postfach, 20080 Hamburg, Fax: 01805-8618002 (14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz); Österreich: Computec Abo-Service, Postfach 5, AT-6960 Wolfurt, Fax: 0820-00 10 86; weitere Länder: Computec Leserservice, Postfach, CH-6002 Luzern, Fax: 0041 (0)41-3292204

PC Games mit Prämie

❒ **Ja, ich möchte das PC-Games-Abo mit DVD.** (mit Prämie) 707845
(€ 63,-/12 Ausg. (= € 5,25/Ausg.); Ausland € 75,-/12 Ausg.; Österreich € 71,-/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

❒ **Ja, ich möchte das PC-Games-Ab-18-Abo mit DVD.** (mit Prämie) 707846
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 63,-/12 Ausg. (= € 5,25/Ausg.); Ausland € 75,-/12 Ausg.; Österreich € 71,-/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

❒ **Ja, ich möchte das PC-Games-Extended-Abo mit DVD.** (mit Prämie) 707847
(€ 78,90/12 Ausg. (= € 6,58/Ausg.); Ausland € 90,90/12 Ausg.; Österreich € 86,10/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

PC Games ohne Prämie
jederzeit kündbar

❒ **Ja, ich möchte das PC-Games-Abo mit DVD.** (ohne Prämie) 702354
(€ 63,-/12 Ausg. (= € 5,25/Ausg.); Ausland € 75,-/12 Ausg.; Österreich € 71,-/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

❒ **Ja, ich möchte das PC-Games-Ab-18-Abo mit DVD.** (ohne Prämie) 702352
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 63,-/12 Ausg. (= € 5,25/Ausg.); Ausland € 75,-/12 Ausg.; Österreich € 71,-/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

❒ **Ja, ich möchte das PC-Games-Extended-Abo mit DVD.** (ohne Prämie) 702357
(€ 78,90/12 Ausg. (= € 6,58/Ausg.); Ausland € 90,90/12 Ausg.; Österreich € 86,10/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail

(für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Datum — Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie	Nummer

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

BLZ:

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland sechs bis acht Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games. Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

❒ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Das wird gespielt

Der Kreis der Erhabenen ist klein: Spiele, die Menschen dauerhaft an den Bildschirm fesseln.

Webcode: Gehen Sie auf www.pcgames.de und geben Sie dort den Code ein.

Gut gemachte Spiele faszinieren länger als bis zum Abspann. Durchdachte Titel finden ihren Halt in einer starken Community, die diese Produkte bereitwillig (und völlig kostenlos) mit Mods und Levels am Leben erhält. Diesen Monat empfehlen wir Ihnen neben den umfangreichen Einzelspieler-Kampagnen für **Starcraft: Brood War** und **Neverwinter Nights** auch eine frische Quest-Mod für **Dragon Age: Origins** sowie eine interessante Mehrspieler-Mod mit Fantasy-Setting für **Half-Life 2**. Aber auch Liebhaber von Rollenspielen kommen mit Erweiterungen für **Fallout 3** und **The Elder Scrolls 4: Oblivion** auf ihre Kosten. ❏

ALLE MODS AUF EINEN BLICK

	Ab-16-DVD	Ab-18-DVD	Extended-DVD
C&C 4: Tiberian Twilight – Worldbuilder	–	–	•
Dragon Age: Origins – Dragon Age Quest Master's Desire	•	•	–
Fallout 3: Vault No. 5	•	•	–
Half-Life 2: Kingdoms Collide	•	•	–
Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer – Der Fluch der Zwerge 3: Wege ins Dunkel – Kapitel 1: Auf dem Fluss	•	•	–
Paraworld: Map-Pack	–	–	•
Paraworld: Seasmod	•	•	–
Starcraft: Broodwar – The Outworld-Saga	•	–	–
The Elder Scrolls 4: Oblivion – Burg Wolfsspitze	–	–	•
The Elder Scrolls 4: Oblivion – Shivering Isles: Dämonengruft – Das Geheimnis unter der Kaiserstadt (Extended Edition)	–	–	•
The Elder Scrolls 4: Oblivion – Der Orden: Akt 1	–	–	•
The Elder Scrolls 4: Oblivion – Theresas Porzellan und Keramik 2.0	–	–	•

+++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +

COMMAND & CONQUER 4: TIBERIAN TWILIGHT – WORLDBUILDER
Anfang April hat Electronic Arts neben dem Patch 1.02 für das Echtzeit-Strategiespiel auch den Karteneditor veröffentlicht. Damit können Sie selbst Mehrspieler- oder Skirmisch-Maps für **Tiberian Twilight** erstellen.
Info: www.commandandconquer.com

TES 4: OBLIVION – BURG WOLFSSPITZE
Das Plug-in **Burg Wolfsspitze** von Centurion kreiert eine mittelalterliche Burg südsüdwestlich von Bruma an der „Orangenen Straße". Falls Sie die Bude kaufen möchten, sprechen Sie Hiloria im Hof der Burg an.
Info: www.ei-der-zeit.com

TES 4: OBLIVION – THERESAS PORZELLAN & KERAMIK 2.0
Ebenfalls auf unserem Heft-Datenträger finden Sie die Fan-Erweiterung **Theresas Porzellan & Keramik 2.0** von Modderin LadyLi. In diesem kleinen Souterrain-Geschäft von Theresa Hlaalu können Sie sich mit gepflegtem Wohnzubehör und Utensilien für eine gute Esskultur eindecken. Sie wissen nicht, was wir damit meinen? Na, Geschirr, Blumenvasen, Tränke, Phiolen, Flaschen, Schüsseln, bepflanzte Blumenkübel und anderer Krimskrams halt. Den Laden finden Sie, wenn Sie Skingrad betreten und die mittlere Straße überqueren.
Info: www.ei-der-zeit.com

FALLOUT 3: VAULT NO. 5
Außerdem hat Modderin LadyLi ein neues, geräumiges Zuhause für **Fallout 3**-Spieler erstellt. Die sehr gut ausgestattete Vault (Wohnbunker) befindet sich unterhalb einer zerstörten alten Art-Déco-Villa, von der nur noch unterirdische Reste vorhanden sind.
Info: www.ei-der-zeit.com

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Der Orden – Akt 1

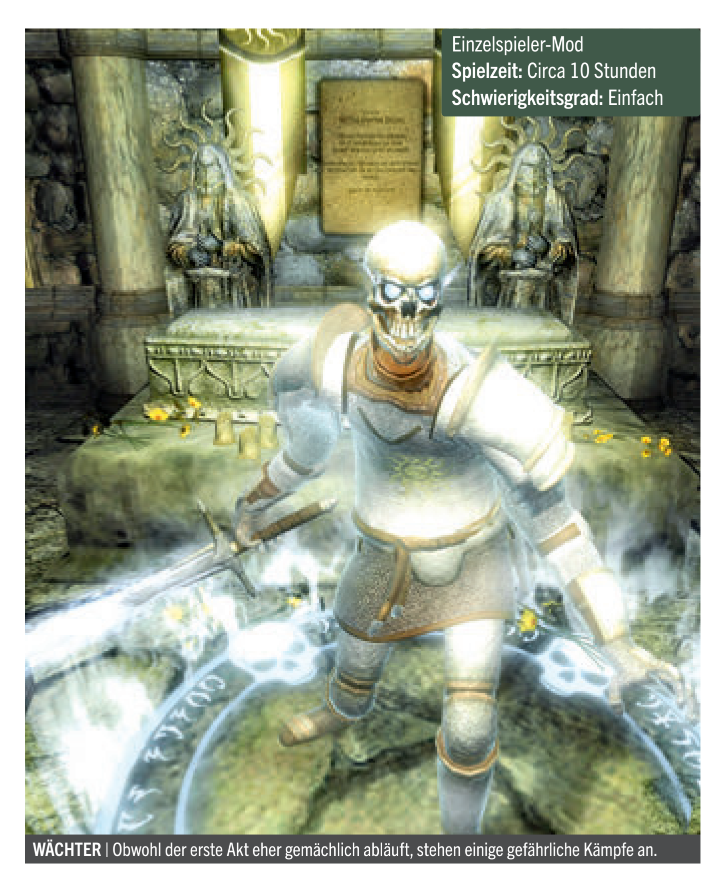
Die neue **Oblivion**-Mod **Der Orden** wird in einzelnen Akten erscheinen – zwölf an der Zahl. Sie fügt der Spielwelt Cyrodiil die neue spielbare Fraktion des Ordens hinzu, die sich der Rechtschaffenheit und dem Schutz alles Guten verschrieben hat. Sie wurde in erster Linie für Charaktere wie Ritter und Paladine geschaffen und ist auf deren Bedürfnisse zugeschnitten. Im kürzlich erschienenen Akt 1 wird der Spieler in die Geschichte eingeführt und die Existenz des Ordens enthüllt, der neue tapfere Rekruten sucht.

Um aufgenommen zu werden, unterstützen Sie die Bewohner der drei Enklaven des Ordens, indem Sie ihnen bei ihren alltäglichen Arbeiten zur Hand gehen, bei Problemen zur Seite stehen und die Versorgungslinien der Ordensfeste aufrechterhalten. Die abwechslungsreichen Quests in **Der Orden: Akt 1** sind anfangs noch eher friedlicher Natur, bieten aber im Lauf der kompletten Geschichte die Möglichkeit, über 13 Ränge zu einem mächtigen Mitglied des Ordens aufzusteigen.

Im Lauf der Geschichte streifen Sie durch neue und detailliert gestaltete Gebiete, etwa die Enklaven, die Ordensfestung und schicke Innenräume. Beeindruckend: Alle Schauplätze der Mod glänzen mit tageszeitabhängiger Beleuchtung.

Sie treffen mehr als 100 neue NPCs und können sich mit mehr als zehn komplett neuen Rüstungen und über 15 neuen Waffen (retexturierte und neue Modelle) ausstatten. Außerdem verspricht der Macher frische geskriptete Zaubersprüche mit heiliger Magie und teilweise erstaunlichen Auswirkungen sowie ein neues, zusätzliches Alchemiesystem. *(mb)* ❏

Info: www.der-orden.de.hm



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 10 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Einfach

WÄCHTER | Obwohl der erste Akt eher gemächlich abläuft, stehen einige gefährliche Kämpfe an.

PARAWORLD

Seasmod & Map-Pack



Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Variabel

ATTACKE | Die **Seasmod** macht die Partei der SEAS spielbar, die hier mit Robotern und Dinos angreift.

Das Strategiespiel **Paraworld**, das Sie diesen Monat als Vollversion in PC Games finden, hat nach wie vor eine aktive Community (www.para-welt.de, www.paraworld.tk), die fleißig am Spiel schraubt.

Das beste Beispiel dafür ist die **Seasmod**, die mittlerweile in Version 3.3 erschienen und auch auf unserer Heft-DVD zu finden ist. Diese Mod erlaubt es, die Fraktion der bereits aus der Kampagne bekannten S.E.A.S. (Society Of Exact Alternative Sciences) nun auch im Mehrspieler-Modus zu spielen. Zudem sind neue Karten für den Gefechts- und Mehrspielermodus enthalten und wir haben auch ein Map-Pack der Community mit 157 Karten für das originale **Paraworld** und die **Seasmod** auf die DVD gepackt.

Aktuell arbeiten die Modder am **Community's Expansion Pack** (**CEP**), das sich nach ihren Angaben im „Advanced Beta"-Status befindet. Neben der **Seasmod** sind in der **CEP**-Beta auch andere Erweiterungen enthalten. Die finale Version soll neben neuen Einzelspielermissionen und mehr Einheiten für die S.E.A.S. und die anderen Fraktionen auch drei Helden (Amazon Queen, Trader Brothers, Pirate Captain), einen Community-Patch, Updates für die originalen SEK-Karten und neue Maps enthalten. *(mb)* ❑

Info: www.moddb.com/mods/seasmod

+++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++

WARCRAFT 3: THE FROZEN THRONE – WOW ARENA ALLSTARS
Die Mod **WoW Arena Allstars** bringt die Kämpfe des **World of Warcraft**-PvP nach **Warcraft 3**. Mit dabei sind alle zehn Klassen mit jeweils drei Talenten, realitätsnahe Arenen und Schlachtfelder (Warsong, Arathi, EOS), originale Zaubersprüche und Icons sowie ein gut ausbalanciertes Gameplay, an dem die Macher mehr als zwei Jahre gearbeitet haben. Die Modder versprechen PvP-Kämpfe wie beim großen Vorbild, die durch übernommene **WoW**-Spielmechaniken wie Heilung oder Zauberschaden authentisch wirken sollen.
Info: moddb.com/mods/wow-arena-allstars

CRYSIS: RETURN TO JURASSIC PARK
Das **RtJP**-Team arbeitet an einer **Jurassic Park**-Mod, die 18 Jahre nach dem ersten Film spielt. Sie soll weniger ein „stupider Shooter" werden als vielmehr „ein Adventure, in dem Sie die Schauplätze erkunden und die Dinos auch beobachten können", so die Modder.
Info: www.moddb.com/mods/rtjp-mod

TES 4: OBLIVION
Wer die spannende **Oblivion**-Modifikation **Dämonengruft** bisher noch nicht gespielt hat, sollte sich sputen und sich die Anfang April frisch erschienene **Extended Edition** der Fan-Erweiterung (auf Extended-DVD) ansehen. In dieser hat Modder Karl C. Agathon vor allem kleinere Bugs bereinigt, die sich trotz ausführlichem Test eingeschlichen hatten, und das Balancing verbessert. Ein Tipp: Beeilen Sie sich mit dem Durchspielen! Bereits Ende Mai/Anfang Juni soll **Dämonengruft 2** erscheinen. Der Nachfolger wird den Umfang des ersten Teils bei Weitem übersteigen.
Info: www.ei-der-zeit.com

LEFT 4 DEAD 2

Freezer Burn

Einzel- & Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Circa 1-2 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Normal

Wenn einem beim Autofahren der Sprit ausgeht, ist das echt nervig. So schrotten Sie den Katalysator und das wird teuer. Nicht nur Geld, sondern sogar das Leben kann es hingegen kosten, wenn Ihnen mit einem Heli der Sprit ausgeht – und erst recht, wenn Sie gerade über einer von Zombies überrannten Stadt fliegen. In der Fan-Kampagne **Freezer Burn** von Modder RyOK ereilt Sie und Ihre drei Kumpanen ebendieses Schicksal.

Mangels Sprit muss Ihr Hubschrauber auf dem Helikopterlandeplatz eines vereisten Wolkenkratzers in Winnipeg notlanden. Um die Pumpe zum Auftanken zu bedienen, müssen Sie aber erst den Strom wieder anstellen. Das geht natürlich nicht so einfach – dafür müssen Sie in den Keller des Gebäudes, das außerdem gerade dabei ist, niederzubrennen. Also machen Sie sich auf, das Hochhaus zu durchqueren – wie bei **Left 4 Dead 2** üblich, mitten durch Horden von Zombies.

Die sechs Maps sind sowohl grafisch als auch in Sachen Leveldesign überzeugend gestaltet. Je weiter Sie sich vorkämpfen, desto mehr Flammenherde schränken Ihren Bewegungskreis ein und desto schlechter wird die Sicht. Dichter Rauch und umherwirbelnde brennende Materialfetzen machen es schwer, vor allem die schlanken, fiesen Obermotze wie Hunter, Jockey oder Spitter in den Levelabschnitten auszumachen. Ach ja: Nachdem Sie im Keller waren, müssen Sie natürlich wieder zum Heli zurück … *(mb)* ❑

Info: l4dmaps.com/details.php?file=4457

STURM | Auch in **Freezer Burn** müssen Sie wieder mit einem Ansturm von Zombiehorden rechnen.

TANKSTELLE | Ein Tank greift an. Die rauchverhangene Sicht macht die Kämpfe nicht einfacher.



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 60 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel bis schwer

▲**SCHICK** | Die vielen Zwischengrafiken und Ladebildschirme bieten etwas fürs Auge. Auf dieser hier haben die Protoss gerade den Waldmond Inaris erreicht. Die Terranerkampagne bietet sogar zu fast jedem Level eine extra Grafik.

◀**SCHWIERIG** | In dieser Mission der Protoss-Kampagne schlagen wir uns mit einem kleinen Trupp zu einer Zitadelle durch und zerstören dabei mehrere Zerg-Stellungen. Glücklicherweise finden wir unterwegs noch Verstärkung.

STARCRAFT: BROOD WAR

The Outworld-Saga

Irgendwo am Rande der Galaxie hat sich im Laufe der letzten Jahrzehnte auf verschiedensten Planeten eine große terranische Zivilisation entwickelt. Unbehelligt und nichts von den selbstzerfleischenden Konflikten im Koprulu-Sektor und dem apokalyptischen Krieg zwischen den beiden mächtigen Alienrassen der Protoss und der Zerg ahnend, leben die Terraner dort in relativer Sicherheit. Doch mit der Ankunft einer verirrten Protossflotte, eines abtrünnigen Zerg-Schwarms und eines heimatlosen VED-Kontingents halten Chaos und Zerstörung Einzug in den abseits liegenden Outworld-Sektor …

Mit dieser Story beginnt **The Outworld-Saga**, die wohl umfangreichste semiprofessionelle Fan-Erweiterung für **Starcraft: Brood War**. Sie hat den gleichen Umfang wie das offizielle Add-on und stammt von Christian „Eredalis" Vogler, der im vergangenen Jahr bereits die gelungene Kampagne **Planetary Episodes** veröffentlichte. Diesmal spielen seine Abenteuer „‚rein fiktional' parallel zu den originalen Geschehnissen im Koprulu-Sektor – während **Brood War** und nach dessen Ende" im namensgebenden Outworld-Sektor, ließ Vogler uns wissen.

In der ersten Episode der **Outworld-Saga** (Protoss-Kampagne „Grenzgänger") strandet der Spieler mit den Protoss und vier Helden im Outworld-Sektor. Die Geschichte beginnt auf Aiur, einige Zeit nachdem die Protoss durch Tassadars Selbstopfer den teuflischen Zerg-Overmind vernichtet haben. Viele überlebende Protoss dieser Schlacht wurden dabei nach Shakuras, der Heimatwelt der Dunklen Templer, evakuiert – einige mussten aber auch zurückgelassen werden. So auch die Triloma-Legion des Auriga-Stammes, die in den rauchenden Ruinen von Aiur noch immer die Stellung gegen die randalierenden Zerg-Schwärme hält. Ausgesandte Rettungsschiffe der Protoss werden in den Kampf mit den Zerg verwickelt, driften plötzlich vom Kurs ab und geraten in eine machtvolle Anomalie, durch die sich die drei Parteien der Kampagne nacheinander in den Outworld-Sektor verirren.

Mit den Protosshelden finden Sie heraus, warum sich an diesem entlegenen Ort ausgerechnet Terraner aufhalten. Zu allem Überfluss sind auch noch einige Zergbruten von Aiur ebenfalls an diesen Ort gelangt und fallen über die Terraner her. Also versuchen die Protoss zusammen mit ihren Verbündeten von Tartaros, den Ursprung der sich immer weiter ausbreitenden Zerg-Schwärme zu vernichten: einen üblen Zerg-Zerebraten und dessen Leibwächter. Dieser ist ein Jäger-Killer, eine äußerst verschlagene und zähe Art von Hydralisk.

In der Zergkampagne („Nemesis") treffen Sie den Jäger-Killer namens Moloch wieder, der aus eigener Kraft einen Teil der zerstreuten Schwärme wieder gesammelt und es sogar geschafft hat, seinen zuvor von den Protoss getöteten Meister, den Zerebraten Cethys, wiederzubeleben. Dieser sinnt natürlich auf blutige Rache und lässt die wiedererstarkten Zerg-Schwärme über die bis dato größte Terranerwelt Uranis hinwegfegen. Moloch spielt in der Kampagne eine Schlüsselrolle. Dieser Hydralisk hat spezielle Fähigkeiten, die man sonst nur von den Vergiftern oder Königinnen der



AUFKLÄRUNG | Die umfangreiche Hintergrundgeschichte macht viel von der Faszination der Kampagne aus. Vor jeder Mission werden die Ziele in Text und Sprache ausführlich erläutert.



GESPRÄCHIG | Die gepfefferten Dialoge zwischen den einzelnen Protagonisten sind fesselnd und lassen den Spieler tief in das Geschehen versinken. Die Kampagne bietet eine komplette Sprachausgabe.

„Glaubwürdige neue Einheiten kann nur Blizzard liefern."

PC Games: Deine vorhergehende Kampagne **Planetary Episodes** war schon super und die **Outworld-Saga** toppt das noch. Hast du das so geplant?
Vogler: „Nein, natürlich nicht. Es kam eher eines zum anderen. Begonnen hat es mit einer simplen Idee, dann wuchs die Featureliste immer weiter an. Erfahrung im kreativen Schreiben und Audiotechnik hatte ich schon, es galt nur noch, all das in ein unsterbliches Computergame namens **Starcraft** einzubauen."
PC Games: Warum gibt es keine neuen Einheiten?
Vogler: „Das wäre des Guten eindeutig zu viel geworden. Und warum ein bestehendes Balancing neu ausrichten? Dann wäre ich wahrscheinlich noch zwei Jahre an dem Projekt gehangen und das hätte dann wahrscheinlich doch Krieg an der Heimatfront bedeutet. (grinst) Nein, meine Maxime ist eigentlich immer ein stabiles Gerüst aus guter Storyline und klassischem Kampagnen-Gameplay der Hausmarke Blizzard Entertainment. Glaubwürdige neue Einheiten kann im Fall von **Starcraft** auch nur der Hersteller selbst liefern."
PC Games: Wie bist du zu dem Hobby gekommen, semiprofessionelle Kampagnen zu erstellen?
Vogler: „Durch **Starcraft 2**. Nach der Ankündigung vor drei Jahren stellte sich mir die Frage, wie ich die Wartezeit am besten überbrücken könnte. Also kramte ich nach fast zehn Jahren mal wieder StarEdit hervor und begann, ein wenig damit herumzuspielen, bis die ersten Levels der **Planetary Episodes** standen. Den ganzen Rest hab ich drum herum aufgebaut."
PC Games: Wie viel Zeit hast du in die **Saga** gesteckt?
Vogler: „Frag lieber nicht. Es ist so: Wenn du ein Projekt dieser Größenordnung aufziehen willst, musst du dir im Vorfeld darüber im Klaren sein, was du willst. Swim or sink! Deswegen floss dann der Großteil meiner Freizeit in die **Outworld-Saga**. Das variierte aber auch immer. An manchen Tagen drei bis vier Stunden, an anderen Tagen bis zu acht oder zehn …"
PC Games: Was sagt deine Freundin denn dazu? Oder spielt sie selbst und hilft sogar beim Modden?
Vogler: „Hehehe … Ich sag's mal so: Ohne den Support meiner besseren Hälfte wäre die Umsetzung eines solchen Projekts schlicht und ergreifend nicht möglich. Und ja, sie spielt selbst auch begeistert **Starcraft: Brood War**. Ihr Herz schlägt für den edlen Tassadar, der sich am Ende tragischerweise selber opfert."
PC Games: Gab es irgendeine Inspirationsquelle?
Vogler: „Da gibt es für mich persönlich nur eine einzige Quelle der Inspiration: Die **Antioch Chronicles 2 – Negative Suns** von Ruben „Auspex Turmalis" Moreno. Derzeit ist seine Website im Wartungsmodus, aber er wird für **Starcraft 2** definitiv zurückkehren, worauf ich mich ebenfalls sehr freue."
PC Games: Gibt es Features, die für die **Outworld-Saga** geplant, aber dann doch nicht realisierbar waren?
Vogler: „Klar. Cool wäre es gewesen, wenn ich einen Spezialisten für 3D Studio Max dabeigehabt hätte, um die aus **Starcraft** und **Brood War** bekannten Zwischensequenzen in kleiner Form beizusteuern. Aber alles in allem fällt auch das unter die Rubrik „Wär des Guten zu viel geworden" … Die **Outworld-Saga** ist schon ein quasi Expansion Set, das kostenlos zu haben ist und nicht solch eine grottige Qualität wie damals **Insurrection** oder **Retribution** bietet."
PC Games: Was hältst du von **Starcraft 2**? Hast du dafür auch schon Mod-Pläne?
Vogler: „Ich freu mich unbeschreiblich auf **Starcraft 2**. Seit Blizzard bekannt gegeben hat, dass es eine Trilogie wird, geistert mir ständig das Wort „episch" durch den Kopf. Die Storylines von Blizzard waren schon immer erste Sahne, ich glaube nicht, dass das


Christian Vogler (30) ist der Macher der **Outworld-Saga**.

bei **Starcraft 2** anders sein wird. Konkrete Pläne für eigene **Starcraft 2**-Projekte habe ich aber noch keine. Jedenfalls nichts, was ich in der Öffentlichkeit erzählen würde. Wenn der Titel erscheint, bleibt für mich persönlich sowieso erst einmal die Zeit stehen."
PC Games: Gibt es weitere Kampagnenpläne beziehungsweise eine Fortsetzung zur **Outworld**-Saga?
Vogler: Definitiv gibt es weitere Kampagnenpläne für die beiden RTS-Universen von Blizzard. Ich habe viel Spaß an der Sache gefunden und im Laufe der letzten Jahre coole neue Ideen angesammelt, jede Menge Erfahrungen gemacht und außergewöhnliche Kontakte geknüpft. Eine Fortsetzung zur **Outworld-Saga**? Maybe. Sie war aber ganz klar mein letztes Projekt für das gute, alte **Brood War**, das schon bald in jeder Hinsicht von **Starcraft 2** abgelöst werden wird. Um die Frage zu beantworten: Ich könnt's mir vorstellen."

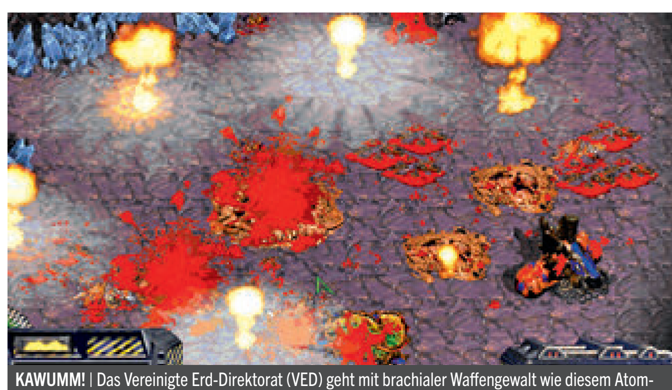
Zerg kennt. So kann er etwa einen Dunklen Schwarm absondern, der eigene Nahkampfeinheiten vor feindlichem Feuer schützt. Oder er schleudert feindlichen Bodeneinheiten einen Brütling entgegen, der sofort in diese eindringt und dessen sofortigen Tod zur Folge hat – **Aliens** lässt grüßen. Die Zerg-Kampagne ist dadurch mit sehr vielen taktischen Elementen versehen, die aber auch nötig sind, um mit den teilweise sehr kniffligen Aufgaben in den Missionen fertig zu werden.

Episode 3 schließt als Terranerkampagne „Schmelztiegel" nicht an die Zergkampagne an, sondern beginnt nach deren vierter Mission. In dieser sind die Zerg kurz vor der Wiedergeburt des Zerebraten plötzlich einem psionischen Störfeuer ausgesetzt. Über eine solche Technologie verfügte in der Terranerkampagne von **Brood War** nur das Vereinigte Erd-Direktorat (VED). Und diese sind nun ebenfalls in den Outworld-Sektor gelangt …

Commodore Finnegan Vanko und seine Offiziere Colonel Isamu Kim und Captain Harry Bryce hat die Anomalie in den Outworld-Sektor verschlagen und sie müssen erleben, wie die Zerg, die ihre Koprulu-Expedition zunichte gemacht hatten, nun hier ebenfalls wüten. Darum bieten sie den Outworld-Nationen Hilfe an, zu Beginn besonders dem Möbius-Protektorat, und der gemeinsame Kampf beginnt …

Die Terranerkampagne ist die längste der drei **Outworld-Saga**-Episoden und lässt Sie tief in die Machtgefüge des Outworld-Sektors vordringen. Sie bildet den Höhepunkt des Fan-Add-ons, das für **Star Craft**-Veteranen entwickelt wurde und Gerüchten zufolge sogar einen Geheimlevel wie in **Brood War** enthält, der eine unerwartete Wahrheit ans Licht bringt … Unser Fazit: Kein **Brood War**-Spieler sollte sich die überaus gelungene Kampagne **The Outworld-Saga** entgehen lassen! *(mb)* ❑

Info: www.eredalis.de


KAWUMM! | Das Vereinigte Erd-Direktorat (VED) geht mit brachialer Waffengewalt wie diesem Atomschlag gegen die verhassten Zerg vor und versucht, die Outworld-Nationen gegen die Aliens zu vereinen.


HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH! | Sie haben eines der Biester aus **Monster Hunter Tri** gefunden – mehr dazu auf Seite 11!



ÜBERFALL | Als Sie ein altes Grabmal finden und betreten, scheint anfangs alles friedlich. Doch dann werden Sie von dämonischen Schatten angegriffen.



EIN SCHIFF WIRD KOMMEN! | Sie haben sich auf die Suche nach den gefährlichen Flusspiraten gemacht. Jetzt müssen Sie entscheiden, ob Sie auf deren Angriff warten oder lieber gleich selbst zuschlagen.

NEVERWINTER NIGHTS 2: MASK OF THE BETRAYER

Der Fluch der Zwerge 3 – Kapitel 1

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 4-6 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Normal

Allein schon wegen des unglaublich langen Namens dieser Erweiterung für **Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer** mussten wir einen extragroßen Artikel dazu verfassen. Der Name lautet nämlich in voller Schönheit: **Der Fluch der Zwerge 3: Wege ins Dunkel – Kapitel 1: Auf dem Fluss**. Doch im Ernst: Natürlich lag es nicht nur am Namen, auch die Qualität der Fan-Erweiterung hat uns wieder überzeugt.

Dieser dritte und letzte Teil der **NWN 2**-Modulreihe wird im Gegensatz zu den beiden ersten Teilen nicht als Ganzes, sondern in Kapiteln veröffentlicht. Vorgesehen sind im Moment drei Kapitel, die alle mehr oder weniger in sich abgeschlossen sein werden. **Der Fluch der Zwerge 3** wird mit dem Charakter, mit dem Sie den zweiten Teil beendet haben, weitergeführt. Das heißt, Sie müssen zunächst Teil 1 und dann Teil 2 zumindest bis zum Übergang hinter dem Bootshaus im Halblingsdorf bereits gespielt haben.

Waren Sie im Vorgänger noch zu einem Dorf der Halblinge unterwegs, um den legendären Helm des großen Zwergenherrschers zu ergattern, so machen Sie sich nun mit ebendiesem im Gepäck auf den Weg den Fluss hinunter. Ihr Ziel ist das Unterreich. Dort angekommen, wollen Sie einer selbst ernannten Drow-Valsharess auch Rüstung und Schild des großen Zwergs abnehmen. Doch zunächst gilt es, auf Ihrem Weg den Fluss hinab nicht von besagter Drow überrascht zu werden. Dann schippert eines Nachts ein Piratenboot an Ihrem Schiff „Seenymphe" vorbei und Sie steuern dann mal lieber einen kleinen Handelsposten an, um Ihre Mannschaft besser auszurüsten. Man weiß ja nie …

Beim Landgang wird Ihnen schnell klar, dass in dieser kleinen Niederlassung einiges im Argen liegt. Nicht nur, dass ein Schmied nicht von seinem Angelausflug zurückgekommen ist und Wölfe in der Umgebung ihr Unwesen treiben, nein, etwa zeitgleich mit dem Erscheinen der Wölfe ist auch noch eine der Bewohnerinnen der kleinen Siedlung spurlos verschwunden.

Bei Ihren Nachforschungen stolpern Sie von einem aufregenden Abenteuer ins nächste. So stöbern Sie etwa in einem uralten Grabmal herum, werden in die Legende um die weißen Wölfe des Nordens verwickelt und dann greifen auch noch Piraten den Handelsposten an, in dessen Umfeld Sie sich in **Auf dem Fluss** fast ausschließlich bewegen.

Auch im ersten Kapitel des dritten Teils kann Ihre Spielfigur mit wenigen Ausnahmen nicht endgültig sterben. Wenn sie einen Kampf nicht überlebt, erwacht sie in einem tempelartigen Bereich wieder. Von dort aus kann sie unverletzt und geheilt ins Spiel zurückkehren. Nur in Gebieten mit Endgegnern ist ihr Tod unwiderruflich. Allerdings wird vor dem Betreten solcher Gebiete das Spiel in der Regel automatisch gespeichert. *(mb)* ❑

Info: www.felinefuelledgames.de



VERSTECKSPIEL | Als Sie endlich den Schlupfwinkel der Piraten auf einer kleinen Insel gefunden haben, geht Ihre Gruppe an Land. Natürlich greifen die Seeräuber Sie sofort an und es kommt zum Kampf.



BABYSITTER | Dafür, dass Sie die Kleine gerade aus einem brennenden Haus gerettet haben, ist sie ganz schön frech. Zwei Ihrer besten Leute kümmern sich um das vorlaute Gör.

HALF-LIFE 2

Kingdoms Collide

Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Variabel

Die letzte gute **Half-Life 2**-Mod, bei der Sie sich gegenseitig mit Bögen und Schwertern an die virtuelle Gurgel gesprungen sind, war **Age of Chivalry**. Allerdings hat das im Grunde nur aus Leigh Jackson und Paul Jancar bestehende Mod-Team über die letzten Jahre heimlich, still und leise eine konkurrierende Total Conversion zusammengeklöppelt.

In **Kingdoms Collide** prallen – wie der Name schon verrät – zwei Königreiche aufeinander. Der Fokus der actionreichen Kloppereien zwischen Kiraeth und Aelkai liegt dabei auf Nahkämpfen mit Schwert und Schild. Aber auch Magie kommt in der prächtigen Fantasy-Welt zum Einsatz. Damit können Sie sich teleportieren, Gegnern ganz fies mit Feuerbällen einheizen oder sich in dunklen Winkeln auch mal unsichtbar machen. Die Modder haben das eher einfach gestrickte Kampfsystem aus **Half-Life 2** aufgebohrt und eine komplexere Variante erschaffen. Diese ermöglicht es dem Spieler, in verschiedene Richtungen zu schlagen und zu blocken. Was anfangs gewöhnungsbedürftig ist, geht später gut von der Hand. Wählen Sie Ihre Spielerklasse und die Waffen mit Bedacht, denn in **Kingdoms Collide** führen Fähigkeiten und Wissen zum Sieg – und nicht unbedingt die stärkste Waffe! *(mb)* ❑

Info: www.kingdomscollide.com



UNFAIR | Ein Ritter der Kiraeth (grün, rechts) stürmt ohne Fernkampfunterstützung gleich auf zwei Krieger der Aelkai zu.



AUGENWEIDE | Die Schauplätze wie diese verfallene Kathedrale sind grafisch überzeugend und abwechslungsreich gestaltet.

HALF-LIFE 2

Goldeneye Source

Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Variabel

Das letzte Mal hatten PC-Spieler im Jahr 2008 im 007-Shooter **Ein Quantum Trost** Gelegenheit, James Bond zu spielen. Seitdem herrscht Ruhe in Sachen Lizenz-Geballer. Aber nicht verzweifeln! Jetzt dürfen Sie in der Total Conversion **Goldeneye: Source** für **Half-Life 2** wieder Geheimagent spielen. In der Mehrspielermod, von der kürzlich die Beta 4 veröffentlicht wurde, treten Sie mit bekannten Charakteren aus den Filmen gegeneinander an.

Neben überarbeiteten klassischen Maps wie Runway oder Facility Backzone sind die drei neuen Spielmodi die größte Neuerung der frischen Version. Bei „Capture the Key" balgen sich die Teams der Geheimorganisation „Janus" und des britischen Geheimdienstes MI6 um einen Aktenkoffer bzw. die Goldeneye-Kontrolleinheit, um zu punkten. Der Modus „Live and let die" macht hingegen in jeder Runde per Zufall einen Spieler zum unverwundbaren „Baron Samedi" (ein Film-Charakter), der nur durch die berühmte Golden Gun erledigt werden kann, von der es aber nur ein Exemplar auf der ganzen Karte gibt … *(mb)* ❑

Info: www.goldeneyesource.net



ZIELSCHEIBE | Einer der elf wählbaren Charaktermodelle von Filmfiguren ist Baron Samedi, den wir hier aufs Korn nehmen.

DIEBISCH | Im Modus Capture the Key klauen Sie dem Feind entweder Geheimdienstinfos oder Goldeneye-Kontrolleinheiten.

FRESSSUCHT | Diese übergewichtige Frau ist ein Bossmonster. Um sie zu besiegen, müssen Sie Ihre Gruppenmitglieder taktisch klug einsetzen.

DRAGON AGE: ORIGINS

Kal-Sharok – The Crumbling City

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 3-5 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Normal

In der **Dragon Age: Origins**-Kampagne **Kal-Sharok** eskortieren Sie eine Gruppe von Politikern, Söldnern und Zauberern in die namensgebende, ehemalige Zwergenhauptstadt.

Obwohl Sie dort die ganze Zeit unter Tage herumlatschen, ist die Optik teilweise beeindruckend. Immerhin handelt es sich um eine große, aus Stein gebaute Stadt, die in einer riesigen Höhle über einem See geschmolzener Lava schwebt. Einst waren Städte wie diese der ganze Stolz ihrer kleinwüchsigen Erbauer und fast unbezwingbar. Heute bröckelt nicht nur die Fassade der unterirdischen Gebäude, sondern auch das Vertrauen der Einwohner untereinander …

Zu Beginn der unabhängig von der originalen Kampagne laufenden Quest-Mod erstellen Sie wie im Hauptspiel einen Charakter. Dann machen Sie sich auch schon in die alte Zwergenhauptstadt auf, quatschen mit den Einwohnern und erkunden auch außerhalb der Stadtmauern viele düstere Gänge und Gebäude, in denen Horden fieser Gegner auf Sie warten. Gut, dass Sie schon zu Beginn des Spiels auf interessante Charaktere wie die blinde Zauberin Valena, den Schurken Bundy oder die Werwölfin Shearclaw treffen, die Sie in Ihre Party aufnehmen und wie gewohnt aufleveln können.

Modder DoctorOfDarkness hat neben der Hauptquest auch viele interessante Nebenaufgaben eingebaut, deren komplette Geschichte sich dem Spieler meist erst nach dem Lesen der zahlreichen gefundenen Dokumente erschließt. So müssen Sie in einer der Sidequests etwa herausfinden, was es mit dem angeblichen Obdachlosenheim für Kinder auf sich hat, um das sich schreckliche Gerüchte ranken. Oder Sie helfen dem Zwerg Duggan, der auf Noble's Island außerhalb der Stadt lebt. Dieser benötigt dringend Nahrung für sein krankes Kind, die Sie aus der Hauptstadt schmuggeln müssen. **Kal-Sharok** ist keine Questmod zum Durchflitzen, Schnetzeln und Leveln, sondern lässt es eher etwas gemächlich angehen. *(mb)* ❑

Info: www.dragonagenexus.com/downloads/file.php?id=519



PFUI SPINNE! | Nachdem Sie in dieser Höhle gerade erst eine Horde Spinnen der Dunklen Brut erledigt haben, wird Ihre Heldentruppe auch schon von diesen dicken Brontos angegriffen.



FEURIG | Die blinde Magierin Valena (rechts) leistet Ihnen vor allem mit ihrem Feuerzauber, aber auch mit Lebenskraftentzug (für Gegner) und Heilzaubern (für Sie) gute Dienste in den Kämpfen.

DRAGON AGE: ORIGINS

Dragon Age Quest: Master's Desire

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 2-4 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Normal

Die eigenständige Fan-Kampagne **Dragon Age Quest: Master's Desire** ist – genau wie die Megazickenschau **Germany's Next Topmodel** – alles andere als normal.

Das beginnt damit, dass Sie unbekleidet, ohne Gegenstände im Inventar und zwischen Leichen liegend in einem Verlies erwachen und weder wissen, wer noch wo Sie eigentlich sind. Statt der altbekannten finden Sie nagelneue Fähigkeiten vor, mit denen Sie etwa Sachen genau untersuchen, bewegen, benutzen oder einsacken können. Bei den Gesprächen mit kruden Gestalten stellt sich heraus, dass Sie sich in einem mysteriösen Anwesen befinden und mittels eines Giftes in einen willenlosen Sklaven verwandelt werden sollten. Für das Gegengift und eine Audienz bei der hinter verschlossenen Türen residierenden Hausherrin erfüllen Sie mehrere Quests.

So stellen Sie etwa aus mehreren Zutaten, die Sie natürlich auch erst einmal finden beziehungsweise besorgen müssen, eine Seife her und säubern dann mit einem Wischmopp einen blutigen Fußboden. Oder Sie versuchen, einen angeblichen Geheimgang zu finden und ein Schwert aufzutreiben, um eine Rattenplage-Quest absolvieren zu können. Die Mod bietet zwar Sprachausgabe, jedoch klingt die sonore und immergleiche Roboterstimme sehr künstlich. Egal, **Master's Desire** von Nimike ist nämlich erfrischend anders als die üblichen Schnetzel-Quests. *(mb)* ❑

Info: http://social.bioware.com/project/1377



HINTER GITTERN | Die hübsche Kim gibt im Gespräch wertvolle Informationen preis. Sie wurde von ihrem Vater eingesperrt, dessen Verstand offensichtlich auch vergiftet wurde.



TÜRSTEHER | Der Eingang zur mysteriösen Hausherrin (rechts) ist noch tabu. Dafür finden wir nützliche Blumen (Zutat für die Seife) und ein interessantes Buch auf dem Schreibtisch.

DRAGON AGE: ORIGINS

Akabar

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Noch nicht bekannt
Schwierigkeitsgrad: Noch nicht bekannt

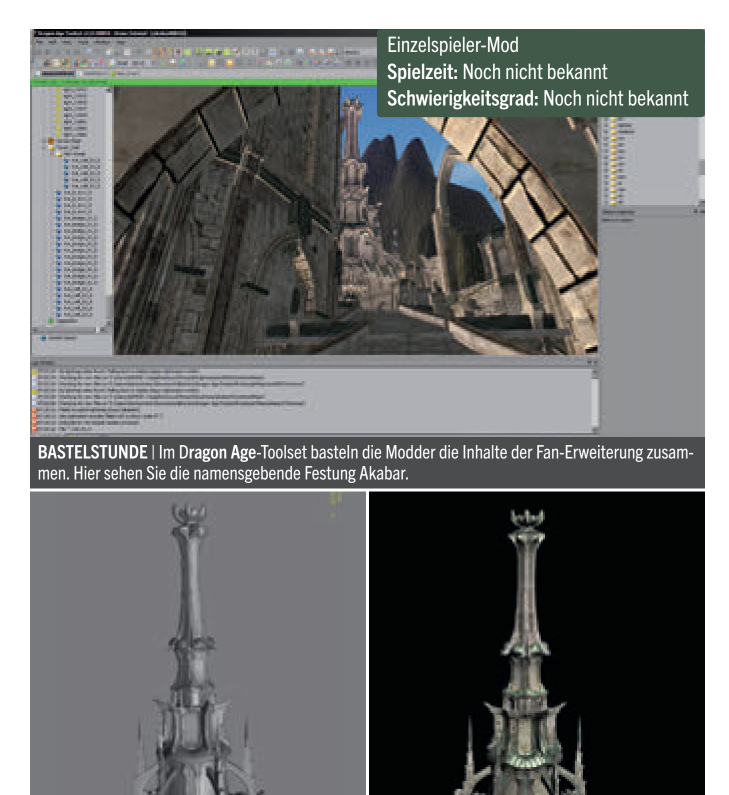
210 Tage. 18 Menschen. Ein Projekt. Das sind die groben Daten hinter der **Dragon Age**-Modifikation **Akabar**, die seit Januar im Rahmen einer Challenge entwickelt wird, die Publisher EA und der Entwickler Bioware gegenüber Projektleiter und Modding-Urgestein Markus „Wayne" Schlegel aussprachen. Bis zur GamesCom im August haben er und sein Team aus Games-Academy-Studenten Zeit, eine coole **DA**-Mod fertigzustellen.

In Akabar schlüpfen Sie in die Rolle eines Veteranen der Befreiungskriege, die im **Dragon Age**-Buch Nummer 1, „Der gestohlene Thron", beschrieben werden. Zehn Jahre nach dem Fall von Denerim nehmen Sie an einer Expedition zu einer versunkenen Tevinter-Ruine in den Frostback Mountains teil. Die Suche nach Reichtümern bringt schon bald andere, düstere Geheimnisse der Vergangenheit ans Licht …

Das Team hat die Planungsphase beendet und technische Lösungen sowie Skriptbausteine und die Story erstellt. Jetzt werden Figuren und Gebiete ausgearbeitet, vor allem natürlich die mächtige und namensgebende Wächter-Festung Akabar zwischen den Felsen des Frostgipfel-Gebirges.

Weil „**Dragon Age** von den Charakteren oder den moralischen Entscheidungen lebt", will das Mod-Team natürlich ebenfalls „ein raues, erwachsenes Dark-Fantasy-Setting erschaffen", ließ es gegenüber PC Games verlauten. Obwohl es schwierig werden dürfte, ohne jegliches Budget gute Sprecher zu bekommen, soll sich die Mod von anderen Projekten durch eine „vernünftige Synchronisation" abheben. „Tiefgründige Charaktere, schwerwiegende moralische Entscheidungen, eine Grau- statt Schwarz-Weiß-Malerei und ein logisch in die **Dragon Age**-Lore eingebetteter Plot sind das Mindeste, was wir euch bieten werden", erklärt das Team in seinem Blog. *(mb)* ❑

Info: http://dragonage.buffed.de



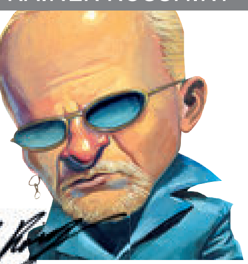
BASTELSTUNDE | Im **Dragon Age**-Toolset basteln die Modder die Inhalte der Fan-Erweiterung zusammen. Hier sehen Sie die namensgebende Festung Akabar.

TAPETENWECHSEL | Bevor beispielsweise ein solcher Turm fertiggestellt ist, wird zunächst ein Modell gebastelt (links) und später mit Texturen versehen (rechts).

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Ich sehe sehr selten fern. Das liegt nicht nur am suboptimalen Programm. Ich hab einfach Angst, aufgrund der Werbung irgendwann im Gefängnis zu landen!"

Im Ernst: Inzwischen erzeugt die Fernsehwerbung, die mir im 30-Minuten-Rhythmus um die Ohren gehauen wird, eher Mord- als Kauflust. Recht weit oben auf meiner persönlichen Hassliste steht da natürlich Reiner Calmund, der seit Neuestem ja Werbung für fett- und geschmacksarme Lightprodukte macht und dabei so glaubwürdig wie Hannibal Lecter als Eheberater wirkt. Als ob das noch nicht schlimm genug wäre, treibt seit geraumer Zeit ein naseweises Gör aus der VW-Blue-Motion-Reklame sein Unwesen und tyrannisiert den armen Vater mit seiner Besserwisserei. Dass er damit zum schlichten Goldesel degradiert wird, der brav alles bezahlen darf, aber sich Vorschriften von einem unmündigen Rotzlöffel machen lassen muss, scheint er zu ahnen, wie man seinem leidenden Gesichtsausdruck entnehmen kann. Ich kann das Elend jedoch nur schwer ertragen und habe VW und Kinder ersatzlos von meiner Wunschliste gestrichen. Richtig schlimm wird es aber erst, wenn Fehlfarben-Andy, die moderne Pest der Werbepause, seinen Auftritt hat! Im Auftrag eines Mobilfunkanbieters versucht die Pfeife ihren Stil zu finden und lässt sich mangels Eigenhirn dabei von der potenziellen Kundschaft beraten. Inzwischen ist ja Andy, der superweich gespülte Exrocker, ein hipper Surferboy und laut eigener Aussage käme dies auch beim anderen Geschlecht an, was er mit einem fröhlichen „I like" kommentiert. I like? Excuse me? Was soll das bedeuten? Ich wie? Ich mag? Du doof? In einem nachmittäglichen Wissensmagazin muss er ebenfalls seinen Senf dazugeben und befestigt einen undefinierbaren Gegenstand in seiner „Frisur". Im richtigen Leben möchte ich auf keinen Fall etwas mit Menschen zu tun haben, die sich etwas ins Haar pappen! Wo ich auch bin, vor Andy gibt es irgendwie kein Entrinnen. Dabei hatte ich naives Kind schon früher beim Jamba-Frosch gedacht, dass es nicht mehr schlimmer kommen könnte. Zu allem Überfluss saß ich neulich mit Freunden in der Kneipe, als einer dieser Verräter einen Neuling anschleppte, der sich auch prompt launig mit einem „Isch binda Andy!" vorstellte. Was er danach noch sagte, konnte ich nicht mehr verstehen, weil das Blut in meinen Ohren so laut rauschte. Laut Zeugenaussagen entriss ich ihm ohne Vorwarnung sein Handy und versuchte, es an seinem Schädel zu befestigen. Weil es dort nicht halten wollte, scheine ich mit ein paar milden Schlägen nachgeholfen und dabei lautstark höchst unanständiges Vokabular verwendet zu haben. Zitatfähig wurde dies erst, als ich ihm verschiedene Styles vorschlug, die ich ihm allesamt sofort verpassen könnte, wobei „früher Rocky Balboa nach der elften Runde", oder „jammernder Typ mit Handy im Hals" noch die harmlosesten waren. Offenbar schien ihn meine Reaktion ein wenig erschreckt zu haben und er verließ übereilt die Lokalität. Leider hatte die Stimmung ein wenig gelitten und es herrschte eisiges Schweigen in der ganzen Kneipe, was ich indes als sehr angenehm empfand. Nur die vorwurfsvollen Blicke störten mich ein wenig. Sicherheitshalber stelle ich umgehend einen Antrag auf Indizierung von allen Andy-Spots wegen der Gefahr der sozialen Desorientierung!

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Die wilde 13

„Ich weiß es einfach nicht"

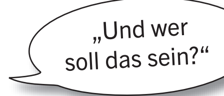
Guten Tag,

ich bin extrem verwirrt. Ich bin schon mehr als zehn Jahre treuer Leser Ihres Magazins. Monat für Monat wird die Zeitschrift in den Arbeitspausen und bei anderen Gelegenheiten bis zum letzten Artikel „verschlungen". Gestern ist mir dann etwas Komisches widerfahren. Ich habe bemerkt, dass ich seit Jahren die Ausgabe „13" der PC Games verpasst haben muss. Oder vielleicht habe ich sogar jedes Jahr den 13. Monat verschlafen. Ich weiß es einfach nicht und wäre froh über eine Erklärung Ihrerseits zu diesem extrem mysteriösen Phänomen.

Mit extrem freundlichen Grüßen: Michael

Nein, Sie haben nichts verpasst. Angefangen hat alles, weil jede Zeitschrift die erste sein wollte, die eine Ausgabe auf den Markt bringt. Und so verlegte sich sehr schnell der Erscheinungstag auf den Anfang eines Monats. Und da auch das nicht schnell genug war, konnte man bald die Juniausgabe im Mai kaufen. Ein wahrer Teufelskreis hat sich da aufgetan. Um unseren Lesern nicht irgendwann dereinst das Dezemberheft mitten im Sommer liefern zu müssen, waren wir gezwungen zu handeln und druckten quasi eine Schaltausgabe der PC Games. Halten Sie Ihr Exemplar in Ehren. Eine Ausgabe 13 gab es vorher noch nie und wird es wohl auch nie wieder geben.

WTF



Hallo Rossi,

laut der letzten Auflösung des Quiz handelte es sich bei der gesuchten Person um einen gewissen Alexander Geltenpoth. Sehr schön. Und wer soll das sein? Kannst du mich mal aufklären?

Nimm das jetzt bitte nicht persönlich, aber aufklären würde ich dich nur sehr ungern. Allerdings kann ich deine Frage nach unserem Alexander beantworten,

ROSSIS RACHE AN **FRAU SARKOSKI**

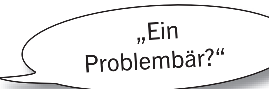
Rossi: Sehr geehrte Frau Sarkoski, vielen Dank für Ihre E-Mail, in der Sie auf meine Zeilen an Frau Keller, zu finden an dieser Stelle in der letzten Ausgabe, eingingen. Mit Bedauern musste ich zur Kenntnis nehmen, dass Sie nicht gewillt sind, meine Absage bezüglich Frau Kellers Hilfestellung bei meinen Kochrezepten hinzunehmen. In den vielen Jahren meiner Tätigkeit musste ich immer wieder erfahren, dass es unmöglich ist, es allen recht zu machen. Selbstverständlich habe ich erkannt, dass Frau Keller es nur „gut gemeint" hat. Allerdings sollen die Rezepte auf diesen Seiten wirklich keine anspruchsvolle Kost für gehobene Ansprüche bieten, sondern schlichte, preiswerte Gerichte, die ohne größeren Aufwand auch von Ungeübten nachgekocht werden können. Dass es sich bei der Zielgruppe vorwiegend um Männer handelt, liegt in der Natur der Sache und hat nichts mit meinen Ansichten zu tun. Mir an dieser Stelle Frauenfeindlichkeit zu unterstellen, ist eine Anschuldigung, die schlicht nicht zutrifft. Wenn mir schon Feindlichkeit unterstellt wird, dann bitte unabhängig vom Geschlecht! Weder in der letzten noch in irgendeiner anderen Ausgabe wurden weibliche Leser von mir anders behandelt als männliche. Und um es ein für alle Mal klar auszudrücken: Die Kochecke wird weder erweitert noch dem Niveau engagierter Hobbyköchinnen angepasst. Dafür gibt es genug andere Magazine. Ich bin etwas erstaunt und erschrocken, dass sich diese kleine Rubrik zu einem Politikum mit emanzipatorischem Hintergrund entwickeln könnte.

Eine Antwort wird gerne entgegengenommen.

Warnung: Jeder, der mir mailt, muss damit rechnen, hier irgendwann einmal unaufgefordert zu erscheinen.

wenn dir das reicht. Alexander ist Gründungsmitglied des Verlages und noch länger dabei als ich selbst, was alleine schon eine respektable Leistung ist. Inzwischen ist Alex Leiter von Buffed Print. Dies zu erwähnen habe ich schlicht vergessen. Sorry!

Quiz



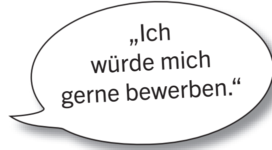
Hallo Rossi,

wer sollte an diesem Arbeitsplatz wohl sitzen? Bei genauerer Betrachtung fällt einem das Schild im Hintergrund auf, ein Bär also? Ein Problembär? Nein, es muss der allseits bekannte Rumpelkammerbär Rainer Rosshirt sein. Füttern erlaubt? Guten Start in die Woche!

MfG, Maik D., treuer Abonnent und PC-Games-in-einem-Stück-Durchleser

Natürlich hast du richtig geraten und deine E-Mail nahm an der Verlosung teil. Über den Problembären bin ich allerdings etwas gestolpert. Im Gegensatz zu Bruno verursache ich keine Probleme, sondern löse sie. Und wie der Umfang meiner Leibesmitte leider anschaulich beweist, ist Füttern in diesem Fall durchaus nicht ungern gesehen und kommt auch keineswegs selten vor. Ich verlange ein anderes Thema!

Praktikant



Hallo Herr Rosshirt,

ich habe eine Frage wegen der ausgeschriebenen Praktikantenstellen: Ist körperliche Anwesenheit verpflichtend? Ich würde mich gerne bewerben, lebe allerdings in Wien und habe nicht die Möglichkeit, nach Deutschland zu ziehen. Ich freue mich schon auf Ihre Antwort zu dem Thema und wünsch noch einen schönen Tag.

Andreas

Nein. Körperliche Anwesenheit ist eigentlich keine Voraussetzung. Es besteht auch die Möglichkeit, dass einer unserer Redakteure zu Ihnen fährt und die täglichen Unterweisungen vornimmt. Zu erledigende Arbeit kann auf diesem Wege auch mitgebracht und wieder abgeholt werden. Kurze Zwischenfragen müssen bei diesem System per Telefon erfolgen. Leider hat sich dieses praktikantenfreundliche System bei uns nie so richtig durchsetzen können, weil wir schlicht zu wenig Firmenautos haben, um so mehrere Praktikanten sinnvoll einzusetzen. Auch hat es sich als ausgesprochen lästig erwiesen, dass ständig ein paar Redakteure unterwegs waren und deren Arbeit liegen blieb. Versuche, ein Praktikum mittels Webcam und Chat zu absolvieren, scheiterten ebenso kläglich. Aus organisatorischen Gründen können wir somit leider keine Stellen für virtuelle Praktikanten zur Verfügung stellen. Zudem dient ein Praktikum zum Sammeln von Praxiserfahrung, die auf virtuellem Wege nur ausgesprochen schwer zu vermitteln ist. Leider machen auch unsere vorhandenen Praktikanten bisweilen den Eindruck, als ob körperliche Anwesenheit keine zwingende Voraussetzung wäre, aber nur vereinzelt und nur an Montagen.

KdM



Hallo lieber Rainer,

In der PC Games Nr. 03/10 antwortest du auf den Brief von Walter unter dem Titel „Besitz“, dass man nur, was man besitzt, auf Ebay versteigern könne. Auch in der Ausgabe Nr. 04/10 weichst du von dieser Meinung nicht ab und antwortest Klaus Hofinger in der Mail „Pressemuster“, dass ihr ebenjene nur zur Verfügung gestellt bekommt. Deiner Meinung nach bleiben somit die jeweiligen Firmen Besitzer und daher könntet ihr Pressemuster oder Test-Hardware (siehe „Besitz“) nicht weiterveräußern. Wie du es meinst, ist es sicher richtig, jedoch leider nicht, wie du es schreibst. Im Beispiel mit den Pressemustern heißt das: Die jeweiligen Firmen sind und bleiben Eigentümer, da ihnen das euch zur Verfügung Gestellte gehört. Sie allein dürfen bestimmen, was damit passiert. Ihr hingegen habt die Pressemuster in euren Redaktionsräumen liegen. Ihr könnt sie „tatsächlich“ anfassen und testen. Damit seid ihr der Besitzer. Nur der Eigentümer (Firma) ist berechtigt, sein Eigentum (Pressemuster) zu verkaufen. Feinheiten wie „mittelbaren Besitz“ lasse ich hier aus rainer (sic!) Nächstenliebe aus.

Liebe Grüße: Robert Hofmann

Vielen Dank für die Belehrung durch dich und gefühlte 155 andere juristisch kundige Leser. In der Tat ist es so, dass ich die Begriffe Besitz und Eigentum verwechselt habe, was dank dir und den anderen nun ja nicht wieder vorkommen kann. Vielen Dank! Da du den Sachverhalt besonders erschöpfend (im wahrsten Sinne

Eat and read

Heute: Fixer Chinese

Wir brauchen:

- Eine Packung gebratene Nudeln (chinesisch)
- Zwiebel
- Chilischote
- Ein Glas Hühnerbrühe (mit Hühnerstücken)
- Gekochter Schinken
- Butter
- Ei
- Sojasauce

Die gebratenen Chinanudeln aus der Tüte sind zwar nicht übel, aber durchaus verbesserungswürdig: Zuerst schneiden wir eine Zwiebel und die Chili klein, geben sie mit etwas Öl in die Pfanne und braten sie an, bis die Zwiebel glasig wird. Bis es so weit ist, schneiden wir das Hühnerfleisch und zwei Scheiben gekochten Schinken in Streifen, die wir dann ebenfalls in die Pfanne geben, bis das Huhn etwas braun geworden ist. Dann alles aus der Pfanne herausnehmen und erst einmal zur Seite stellen. In derselben Pfanne bereiten wir nun die Nudeln nach Anleitung mit Wasser zu. Wenn das Wasser verdampft ist, kommen Huhn, Schinken und Zwiebel zusammen mit einer ordentlichen Portion Butter mit hinein. Das Ganze nun ungefähr drei bis vier Minuten anbraten. Immer wieder ordentlich wenden, damit nichts anbackt. Kurz bevor alles aus der Pfanne kommt, werten wir es noch mit dem Ei auf. Wenn wir das einfach so darüberschlagen, wird alles matschig. Darum in der Mitte eine Stelle freischaufeln, das Ei hineingeben, warten, bis es etwas fest ist, und es erst dann unterrühren. Noch fix zwei Esslöffel von der Hühnerbrühe, etwas Salz und Sojasauce dazu – fertig. Ist zwar so chinesisch wie Bratwurst, sieht aber echt aus, geht fix und schmeckt sehr lecker.



des Wortes) erklärt hast und deine E-Mail trotz einer Kürzung von ca. 60 Prozent eigentlich immer noch zu lang ist, hast du dir den Titel des KdMs redlich verdient und ich werde mal sehen, was für Plun… äh … ungewöhnliche Sachpreise ich für dich organisieren kann. Wenn du deine Adresse nachlieferst, kommst du sogar in den zweifelhaften Genuss davon.

Alles Käse



Moin Rossi,

ich hab mich durch dein Rezept in Ausgabe 03/10 „Käsesuppe" angesprochen und genötigt gefühlt, diese zu „kochen". Wobei ich schon bei der Zutat „eine Ecke Schmelzkäse" Probleme bekommen habe, als ich vor der Käsetheke stand. Was genau meinst du denn nun mit Schmelzkäse? Ja, ich bin Laie in der Küche, aber der Begriff „Schmelzkäse" ist sehr umfangreich. Man könnte selbst Ofenkäse als Schmelzkäse titulieren. Ich habe auch schon Käsefondue gegessen und kenne auch seine Konsistenz. Da stellt sich mir schon einmal die grundlegende Frage, wie die fertige Konsistenz der Käsesuppe ausschauen sollte? Die beschriebene Zubereitung könnte eine Bouillon mit schwimmenden Käsefransen sein. Das würde zumindest bei dem Käse geschehen, den ich gekauft habe. Geht das mit einfachen Schmelzkäsescheiben für Toast? Ich bin verwirrt. Ich bitte dich um Hilfe, ich schicke auch ganz bestimmt Fotos vom fertigen Produkt.

Liebe Grüße, dein treuer Leser Alexander

Überraschend viele Zuschriften befassten sich mit diesem Thema, was mich natürlich ungemein freut. Zeigt es mir doch eindrucksvoll, dass meine Kochrezepte nicht nur gedruckt, sondern auch gelesen werden. Ich habe mich an diesem Punkt vielleicht auch etwas missverständlich ausgedrückt. Ich meinte wirklich „Schmelzkäse" und keinen schmelzenden Käse. Jeder Käse schmilzt irgendwann. „Schmelzkäse" ist hier bei uns ein Käse, der (in meist runden) Verpackungen angeboten wird, in denen sich mehrere einzeln verpackte Ecken des Käses befinden. Dieser Käse ist sehr cremig und sehr streichfähig. Er schmilzt besonders gleichmäßig. Die fertige Suppe hat hinterher eine relativ dicke Konsistenz ohne Fäden.



Von der Rolle

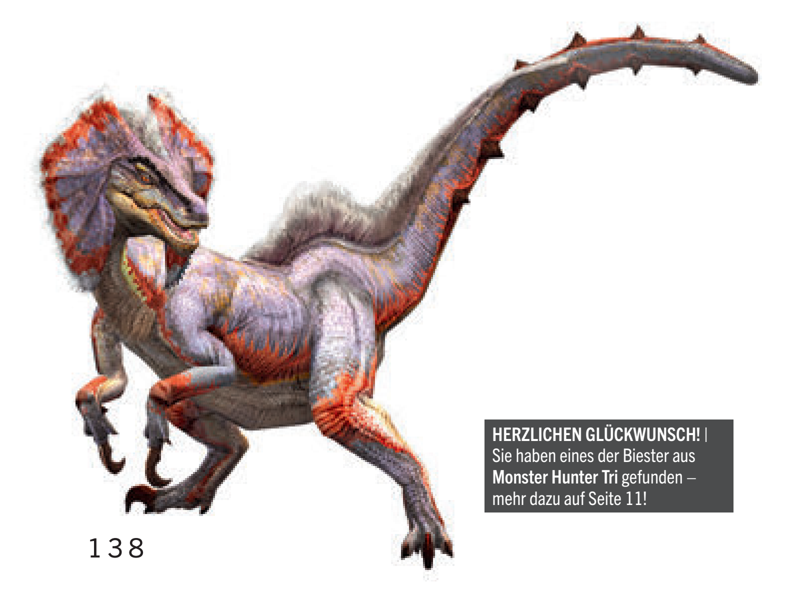


Hallo Rossi,

in der Ausgabe 4/10 fiel mir auf Seite 100 die Abo-Werbung auf, laut der man ein Sonderheft dazubekäme. Nun bin ich zwar schon Abonnent, aber trotzdem fand ich das Hauptthema des vierten angebotenen Sonderheftes laut dessen abgebildeter Titelseite hochinteressant: „Rollen Spiele"! Ich habe dann gleich einmal eine Versuchsreihe begonnen und kann, ohne das Ganze schon jetzt abschließend bewerten zu wollen, eine Prognose geben: Es scheint einen großen Unterschied zu machen, ob das jeweilige Spiel im Karton erworben wurde (da rollt anscheinend gar nichts) oder ob als „CD/DVD only" (da gab es einige kleine Erfolge). Dort ist bei mir aber für ein aussagekräftiges Ergebnis die Anzahl der Messwerte noch zu gering.

Mit freundlichen Grüßen: Achim

Oha – da haben wir mal wieder einen ganz besonders aufmerksamen und schlauen Leser! Nach deiner Definition des leicht verunglückten Gags müsste es allerdings „rollende Spiele" geheißen haben. „Rollen Spiele" wären Spiele von der Rolle. Ja, klugscheißen kann ich auch. Aber kommen wir zum Thema zurück. Selbstverständlich sind wir uns im Klaren darüber, dass „Rollenspiele" in einem einzigen Wort geschrieben werden. Und unser Lektorat ist auch niemals so von der Rolle, dass ihm solch ein Lapsus entgangen wäre. Bitte beachte, dass es sich hierbei um ein Heftcover handelte und das Wort komplett in Großbuchstaben plakativ über die ganze Seite verteilt wurde. Hätte man das Wort in einer einzigen Zeile eingefügt, sähe es etwas gewöhnungsbedürftig aus. Auch das eigentlich erforderliche Trennzeichen fiel gestalterischen Möglichkeiten zum Opfer.



HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH! | Sie haben eines der Biester aus **Monster Hunter Tri** gefunden – mehr dazu auf Seite 11!

Örtchen



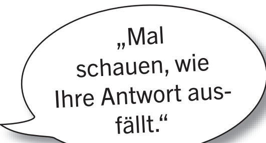
Sehr geehrter Herr Rosshirt,

wenn ich mir deine Rumpelkammer in den letzten Ausgaben so ansehe, ist mir aufgefallen, dass viele eurer Leser die PC Games auf dem stillen Örtchen lesen. Ist das für dich nicht etwas deprimierend, zu wissen, dass eure wirklich toll aufgemachte Zeitschrift für viele als Klolektüre missbraucht wird? Ich meine, da kann man doch in der Werbung oder in sonstigem Mist schmökern, aber für die PC Games sollte es schon mindestens eine Sitzgelegenheit ohne Loch sein. Wie denkst du darüber?

MfG von Tobias L.

Ich bin tatsächlich eine Weile darüber gestolpert, wenn ich erfahren musste, dass meine Zeilen überraschend oft gelesen werden, während man auf Keramik sitzt. Ich persönlich pflege diesen Ort so schnell wie möglich zu verlassen, da ich nicht sonderlich bequem sitze und mir frische Luft bedeutend lieber ist. Vom sonstigen Ambiente will ich gar nicht reden. Aber es scheint Zeitgenossen zu geben, die das anders sehen, was ich zwar nicht verstehe, aber zum Glück auch nicht verstehen muss. Mir wäre es zwar auch lieber, wenn meine Seiten in gut ausgeleuchteten Räumen auf einem bequemen Sofa zusammen mit etwas Knabberzeug konsumiert würden, aber man soll ja nicht zu anspruchsvoll sein. Im Grunde genommen ist es mir auch egal, wo meine Rumpelkammer gelesen wird, solange sie überhaupt gelesen wird. Wäre dies nämlich irgendwann einmal nicht mehr der Fall, wäre ich buchstäblich in dem Körperteil, welches sich bei diesen Leuten an die Keramik schmiegt. Und das fände ich noch viel ekliger.

Tolle Figur



Hallo Herr Rosshirt,

ich suche für mein neues Eigenheim eine lebensgroße Figur, vorzüglich aus einem PC-Game oder Film, und werde im World Wide Web nicht so richtig fündig. Hätten Sie da eine Idee? In den schönen Beiträgen zu Rossis Welt sah man ja schon öfter mal so eine Figur in der Ecke rumstehen. Wo die herkommen, ist mir klar: von dem Publisher. Aber wie komme ich als kleiner Privater da ran? Wir könnten ja einen Deal machen:

Ich bau Ihnen in Ihren luft- und kraftstoffvernichtenden Hubraumprotz eine Gasanlage ein (die Sie aber versorgen) und Sie besorgen mir so eine Figur? Tanken für 65 Cent pro Liter? Mal schauen, wie Ihre Antwort ausfällt.

Mit freundlichen Grüßen: Thomas Endel

PS: Rumpelkammer fetzt!

Die lebensgroßen Figuren in unseren Räumlichkeiten stammen meistens von der Firma Mucklefiguren, die Sie unter diesem Namen problemlos im Internet finden können. Auch bei Ebay werden Sie bisweilen fündig. Aber nicht alle dieser Figuren stammen von Muckle, ab und zu steht auch schlicht einer unserer Praktikanten im Bild herum, die beim Anblick einer Kamera oft wie versteinert wirken. Ganz im Gegensatz zu mir, der in solchen Situationen dank eines ausgeprägten Fluchtreflexes ungeahnte Aktivitäten entwickeln kann. Ihr freundliches Angebot mit der Umrüstung meines geliebten V8-Motors auf Gasbetrieb muss ich nach reiflicher Überlegung leider ablehnen. Um es mit den Worten des Marquis de Sade zu sagen: „Richtig gut ist es erst, wenn es auch ein wenig wehtut.“ Und so werde ich auch weiterhin einer der letzten Helden der Tankstelle bleiben und dafür sorgen, dass der Betreiber meiner Stammtanke seine Tochter noch ein paar Jahre studieren lassen kann.



„Aber ich schätze auch die Natur.“

Lieber Rossi,

so ganz spontan, wie ich deinen letzten cineastischen Beitrag in mich aufgesaugt habe, so spontan schreib ich dir hier auch mal 'ne ganz knuffige Mail. Ist nicht momentan der Trend zu erkennen, dass sämtliche Spiele und Grafiken und so weiter immer realistischer werden und dass die Menschen sich immer mehr in fantastischste Traumwelten retten, sich darin verkriechen und verstecken? Doch ergibt sich dabei nicht die Gefahr, dass die kleinen Menschen irgendwann als Made im ewig süßen Pfirsich enden und nie wieder aus dem Labyrinth der Fantasie in die Wirklichkeit finden (Bemerkung: So wie in ***Matrix****/Dschuang Dsis Schmetterlingstraum)? Warum wollen so viele Menschen aus der Realität verschwinden? Ich will mich dabei nicht ausnehmen, denn auch ich wäre lieber in einer schrulligen Fantasywelt, in der Magie die unglaublichsten Dinge vollbringt. Aber ich schätze auch die Natur und so, mit ihren eigenen Wundern. Wann wird die Grenze zwischen Real und Unreal (das war ein Wortspiel) überschritten?*

Fabian

Ich will ehrlich zu dir sein. Ich kann dieses ganze Gejammer um das Aufgehen in einer virtuellen Welt nicht mehr hören, geschweige denn lesen. Virtuelle Welten können durchaus ihren eigenen Reiz entwickeln, aber nur in der realen Welt bekomme ich ein gutes Steak. Wer gesund unter seiner Frisur ist, wird auch stets zwischen Realität und VR unterscheiden können. Leider wird es immer Menschen geben, für die diese Grenze nicht ganz klar ist, aber deswegen Computerspiele argwöhnisch zu beobachten, ist stark übertrieben. Menschen, die mit der Realität nicht klarkommen und daraus flüchten, gab es schon lange vor den ersten Computern – und sie brauchen dazu auch keine Spiele. Vom gesundheitlichen Standpunkt aus sind Spiele sogar das geringere Übel – sie könnten sich auch wie früher in Drogen flüchten. Und zu deiner Frage, wann die Grenze zwischen Real und Unreal überschritten wird, kann es nur eine Antwort geben: nie. Es sei denn, du lässt es zu.

Mehr tolle Figuren

„In dem einen Gang steht die Figur eines ‚Dämonen‘.“

Hi Rossi,

ich hab eine Frage zum „Rossis Welt“-Video, in dem einen Gang steht die Figur eines „Dämonen“. Ich glaube, dass dieselbe Figur auch einmal in ***Alarm für Cobra 11*** *vorkam. Habt ihr die Figur von denen geliehen oder haben sie die von euch geliehen oder werden die vielleicht massenproduziert? Kommt sie eigentlich in einem Spiel vor oder ist sie einfach nur Dekoration?*

Dein Don Morello

Ich finde es etwas irritierend, dass die E-Mails, die zu meinem Video ankommen, sich in letzter Zeit mehr um die Gestaltung unserer Räumlichkeiten drehen

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?



Wenn Sie die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

LESER DES MONATS

Wolle PC Games kaufen? Jörg und Kirstin mit Lesestoff in Indien.

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



statt um den Inhalt des Videos. Ich überlege ernsthaft, ob ich nicht eine Folge drehen sollte, in der nichts, rein gar nichts geschieht, außer dass ich mit laufender Kamera durch alle Stockwerke laufe. Mir ist nicht ganz klar, welche Figur du eigentlich meinst. Die breite, schwarze? Dabei handelt es sich um meine Wenigkeit und ich war nie in **Cobra 11** zu sehen. Solltest du die große, rote mit den Hörnern gemeint haben? Auch da kann ich nicht sagen, ob es dieselbe Figur war, da ich diese Serie bisher noch nie gesehen habe. Wir leihen denen auch nix und wollen nix von denen geliehen bekommen! Bei dem sogenannten „Dämon" handelt es sich um den Horny (eigentlich den Horned Reaper) aus dem Computerspiel **Dungeon Keeper**, welches 1997 ein großer Erfolg war. Ich vermute, dass du dich damals noch für die Biene Maja interessiert hast, richtig?

Genommene Stellung

„Ich erwarte eine Stellungnahme."

Hallo PC Games,

bisher hatte ich ja immer eine recht gute Meinung von euch, bis ich herausfand, dass ihr elende Betrüger seid. Nach einem Tipp in einem Forum habe ich mir gestern die neue PC Games gekauft, nur dass ich dann erfahren musste, dass es das, was ich eigentlich haben wollte, nur in der sogenannten Extended Version gibt. Warum soll ich mir ein zweites Heft kaufen, nur weil ich die Tipps und Tricks dort lesen will? Warum gibt es überhaupt zwei verschiedene Versionen? Noch dazu eine, die mehr kostet! Das ist eine Unverschämtheit! Ich erwarte, dass Sie Stellung dazu nehmen!

Mit unfreundlichen Grüßen: Thomas Jahn

Warum es zwei verschiedene Versionen gibt, ist schnell erklärt. Weil sich in der PC Games Extended eine Unmenge an Seiten zu einem bestimmten Thema finden, welches vielleicht nicht jeden interessiert. Wer es lesen mag, kann da zugreifen, wer nicht will, kann die normale PC Games kaufen. Natürlich können wir den zusätzlichen Inhalt nicht kostenlos anbieten, da er Arbeitszeit, Druck- und Papierkosten verursacht hat. Aber ich sehe natürlich ein, dass an Ihrem Fehlkauf unmöglich der Tippgeber aus dem Forum schuld sein kann, der Ihnen einen unvollständigen Rat gegeben hat. Sie selbst trifft auf keinen Fall der Hauch einer Schuld, weil man unmöglich verlangen kann, ein Inhaltsverzeichnis zu lesen, um sicherzugehen, das richtige Produkt zu kaufen. Also können ja nur wir die Schuldigen sein, die als Einzige so tolldreist sind, ein Produkt in verschiedenen Versionen anzubieten. Ach ja – die erwartete Stellung: Ich nehme die entspannte, auf meinem Stuhl zurückgelehnte Redakteursstellung und verkneife mir unter großen Mühen sich aufdrängende schmutzige Kommentare.

Ansichtssache

„Ich komme schön langsam ins Zweifeln."

Hi Rainer,

ich wollte mal fragen, ob es dich wirklich gibt oder ob du ein Phänomen bist. Nie sieht man ein Bild von dir. Noch nicht einmal bei den Fotos der Redaktion. Du machst zwar einen sehr kompetenten Eindruck, aber ich komme schön langsam ins Zweifeln. Ist es möglich, dass du mal ein Bild von dir veröffentlichst?

Mach weiter so, Kevin

Kompetent? Ich vermute, das Fremdwort, nach dem du vergeblich gesucht hast, heißt korpulent. Und daran gibt es leider nicht den geringsten Zweifel. Ich versteh so langsam aber echt nicht, was das Gerede von meinen Fotos soll. Als ob es nicht genug Bilder von mir gäbe! In jeder PC Games findet ihr Tausende von Bildern von mir. Und die reichen euch noch immer nicht?

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(I) iPad

Neuester Geniestreich von Apple und das absolute Über-Gadget. Wird genauso wie das legendäre iPhone bedient, nur dass man nicht damit telefonieren kann. Mittelprächtige Rechenleistung, Touchscreen und lange Akkulaufzeit zeichnen es aus. Nicht dass es dergleichen nicht schon vorher gegeben hätte, diese Geräte nannte man früher Tablet PC, was jedoch kaum jemanden interessierte. Auch Touchscreens mit oder ohne Stift konnten nur wenige begeistern. Nun erfindet Apple das Rad neu und siehe da, es ist plötzlich noch viel runder und alle stehen Schlange, um es zu kaufen. Ich nicht! Ich warte, bis der erste Ansturm vorbei ist.



ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

iCade



Ein Magazin ganz ohne irgendetwas über das iPad herauszubringen, ist momentan recht schwierig. Man kann von dem Gerät halten, was man will, als Spielekonsole macht es eine erstaunlich gute Figur. Und da es auch jede Menge Klassiker dafür gibt, kann das Arcade-Cabinet in Verbindung mit dem iPad richtig punkten. Sieht schön retro aus und die alten Spieletitel machen so richtig Laune. Nagatives habe ich außer dem hässlichen Preis nichts daran gefunden.

http://www.thinkgeek.com/stuff/41/iCade.shtml?icpg=Carousel_iCade_1



Spitzengeschenk!

Jetzt PC Games abonnieren und eine tolle Prämie abgreifen!

JETZT ÜBER 6% RABATT!



- Lieferung frei Haus
- Günstiger als am Kiosk
- Pünktlich und aktuell
- Bei Bankeinzug 2 Ausgaben zusätzlich gratis!

Nobilé 4-Port-Hub
(Prämien-Nr.: 1094429)
Lieferbar, solange Vorrat reicht.

Noch mehr Angebote für PC Games auf:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



abo.pcgames.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland: Computec Kundenservice, Postfach, 20080 Hamburg, Fax: 01805-8618002 (14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz);
Österreich: Computec Abo-Service, Postfach 5, AT-6960 Wolfurt, Fax: 0820-00 10 86; weitere Länder: Computec Leserservice, Postfach, CH-6002 Luzern, Fax: 0041 (0)41-3292204

❒ Ja, ich möchte das PC-Games-Abo mit DVD. 689484
(€ 63,-/12 Ausg. (= € 5,25/Ausg.); Ausland € 75,-/12 Ausg.; Österreich € 71,-/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

❒ Ja, ich möchte das PC-Games-Ab-18-Abo mit DVD. 689485
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 63,-/12 Ausg. (= € 5,25/Ausg.); Ausland € 75,-/12 Ausg.; Österreich € 71,-/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

❒ Ja, ich möchte das PC-Games-Extended-Abo mit DVD. 689486
(€ 78,90/12 Ausg. (= € 6,58/Ausg.); Ausland € 90,90/12 Ausg.; Österreich € 86,10/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte schicken Sie die Rechnung an folgende Adresse:
(bitte nur angeben, wenn die Rechnungsanschrift von der Lieferanschrift abweicht)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Gratis-Prämie:

Nobilé 4-Port-Hub
(Prämien-Nr. 1094429)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland sechs bis acht Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games.
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

❒ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Datum   Unterschrift des neuen Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)



Vor 10 Jahren

Juni 2000

Von: Alexander Bohnsack

Hier drehen wir die Zeit für Sie um zehn Jahre zurück.

THEMA

Bye-bye Lord British



EIGENWILLIG | Richard Garriott sieht sich gerne als **Ultima**-Herrscher Lord British.

Richard Garriott, Gründer der Softwareschmiede Origin und Schöpfer der **Ultima**-Rollenspielserie, hat bei Origin gekündigt. Angeblich unterschieden sich die Ansichten von Garriott und der Firmenleitung derart stark, dass sich Garriott zu diesem Schritt genötigt sah. **Gleichzeitig verließen** 20 Mitarbeiter die Firma, was offenbar in direktem Zusammenhang mit dem Ende der **Wing Commander**- und **Privateer**-Serien stand. Gerüchten zufolge plante Origin den Abbau weiterer 30 Stellen – was wiederum sechs Mitarbeiter des ebenfalls gestrichenen **Privateer Online**-Projekts zu einer Kündigung veranlasste.

TEST DES MONATS

Starlancer

In drei Punkten ist auf die Brüder Chris und Erin Roberts Verlass. Da kann sich die Welt auf den Kopf stellen und nach Veränderungen krakeelen, ihre Spiele stehen stur und steif für dreierlei: rasend schnelle Weltraum-Action, exzellente Grafiken und Geschichten, die mit naivem Patriotismus durchsetzt sind. Das gilt einmal mehr für das Weltraum-Epos **Starlancer**.

Die Story ist simpel. Der Kalte Krieg zwischen Ost und West tobt bereits über Generationen. Ein Friedensangebot der Westallianz nutzt die Ostallianz für einen überraschenden Vernichtungsschlag. Als einer der wenigen Überlebenden schlüpfen Sie in den Pilotenanzug und treten in Ihrem Raumjäger an, um die Ostkoalition in ihre Schranken zu weisen. Grafisch fulminant in Szene gesetzt, erfüllen Sie Einsätze, bei denen Sie entweder wichtige Raumschiffe eskortieren, schnelle Attacken auf schlecht geschützte Warp-Tore der Koalition fliegen, Forschungsstationen zerstören oder versuchen, im Stil von Luke Skywalker große Raketen in kleine Schächte zu befördern, die zu den Energiekernen von Kreuzern führen. Später nehmen Sie an gigantischen Raumschlachten teil.

Grafisch, atmosphärisch, klanglich und in Sachen Gameplay markiert **Starlancer** den Höhepunkt eines Genres, das sich seitdem im stetigen Sinkflug befindet. ❑



HELD IM ALL | Bis zum hochdekorierten Flieger-Ass ist es ein weiter Weg.



INFERNO | Im Verlauf des Spiels bringen Sie immer größere Raumkreuzer zur Strecke.



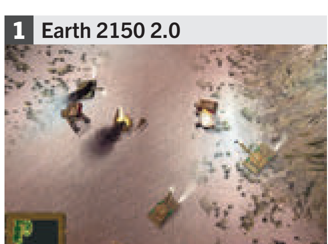
LUFTKAMPF | Wer zuerst am Heck des Gegners klebt, gewinnt meist die Duelle im Weltall.

FEUERWERK | Treffer werden spektakulär in Szene gesetzt – Trümmer inklusive.

DIE TOP-5-TESTS

Diese Spiele setzten sich im Test an die Spitze

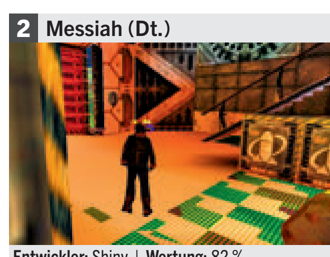
1 Earth 2150 2.0



Entwickler: Topware | **Wertung:** 92 %

Earth 2150 2.0 schaffte es seinerzeit locker, alle damaligen Konkurrenten – darunter auch **Command & Conquer: Tiberian Sun** – in Sachen Spielprinzip, Einheitendesign und visuelle Präsentation auszustechen.

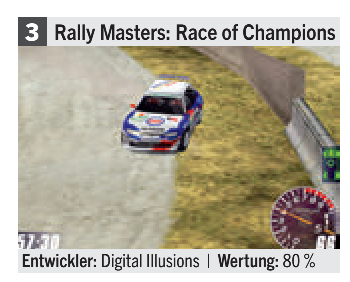
2 Messiah (Dt.)



Entwickler: Shiny | **Wertung:** 82 %

Die originelle Idee, als Hauptfigur eines Actionspiels einen puttenhaften Engel zu nutzen, brachte dem Shiny-Titel eine Empfehlung ein. Allerdings fiel das Spiel durch technische Mängel, etwa Texturfehler, negativ auf.

3 Rally Masters: Race of Champions



Entwickler: Digital Illusions | **Wertung:** 80 %

Der gelungene Mix aus Realismus und Fahrspaß, gepaart mit überdurchschnittlicher Grafik, verkürzte damals die Wartezeit auf **Colin McRae 2**. Vor allem die exzellente Fahrphysik suchte lange ihresgleichen.

4 Lemmings: Revolution

Entwickler: Tarantula Studios | **Wertung:** 80 %

Das Denkspiel rund um die lebensmüden Nager besaß den gleichen Charme und Inhalt wie seine zahlreichen Vorgänger. Neu war hier nur die gebogene Spielfläche.

5 Shogun: Total War

Entwickler: Creative Assembly | **Wertung:** 78 %

Beinharte Strategen hatten an diesem Taktik-Spiel dank seiner strategischen Tiefe ihre helle Freude; Einsteiger dagegen ihre liebe Mühe mit Formationsbefehlen und Wettereffekten.



ZAUBERHAFT | Die Zauberin richtet mit Magie auf Distanz großen Schaden an.

DIABLO 2 – BETATEST

Stippvisite in Diablos Reich

Drei Monate vor der **Diablo 2**-Veröffentlichung – was damals so aber noch niemand abschätzen konnte – ließ Blizzard die Katze aus dem Sack. Ein öffentlicher Beta-Test von **Diablo 2** im Battle.net sollte zeigen, ob der Nachfolger eines der bis dahin erfolgreichsten Action-Rollenspiele das Zeug hatte, seinen Vorgänger in den Schatten zu stellen.

TOTENRUHE | Auf einem Friedhof stellt man sich der verfluchten Jägerin Blutrabe und ihren Zombies.



ZIELGENAU | Mit der Jägerin sollte man Gegner besser aus der Ferne mit einem Pfeilhagel eindecken.

Gleich vorweg: Die Antwort lautet: „Ja". Zwar gewährte Blizzard nur Zugang zu den Gebieten des ersten von vier Akten, in die das fertige Spiel unterteilt werden sollte. Doch war abzusehen, dass **Diablo 2** umfangreicher als der Vorgänger ausfallen sollte. Fünf Charakterklassen (Amazone, Barbar, Beschwörer, Paladin und Zauberin), Spezialfertigkeiten für jede Klasse, Attributspunkte, haufenweise Ausrüstungsgegenstände und Waffen, Horden von Monstern, viele Quests und riesige Areale sorgten für lange Partien, weil man immer noch bessere Ausrüstungsgegenstände finden wollte. ❑









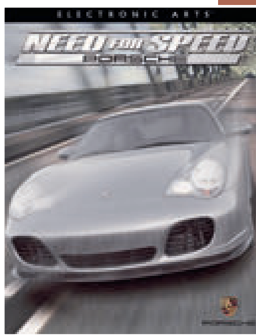
SPIELE-AUKTIONEN

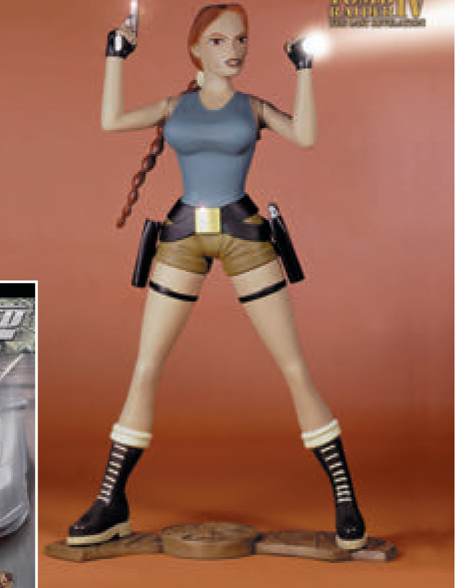
Unterm Hammer



▶ **SPARBÜCHSE** | Für eine der damals ziemlich seltenen und heiß begehrten Lara-Croft-Statuen zahlten Fans in Online-Auktionen vor zehn Jahren bis zu 1.500 Mark – das entspricht heute rund 765 Euro.

▼ **SPARPREIS** | Wer nicht bereit war, bis zu 100 Mark (ca. 50 Euro) für das damals aktuelle **Need for Speed: Porsche** zu bezahlen, fand es im Internet schon für 50 Mark (ca. 25 Euro).





Mit dem Siegeszug des Internets eröffneten sich den Preisfüchsen unter den Computerspielern wahre Schnäppchenjagdgründe.

Wie Pilze schossen diverse Online-Auktionshäuser aus dem Boden. In knallig bunten Werbekampagnen versuchten Anbieter wie Ebay, Atrada, Qxl, Andsold.de oder Ricardo.de, Interessenten in ihre elektronischen Verkaufsräume zu locken. Hier wurde von Software über Lara-Croft-Devotionalien bis hin zur neuesten Hardware alles gehandelt, was Computerspieler glücklich macht. Es erwartete den Schnäppchenjäger beispielsweise ein wahrhaft gigantisches Angebot an neuer und gebrauchter Software. Als dieser Text damals entstand, wurden alleine auf Ebay.de über 17.000 Artikel unter der Rubrik „Computerspiele" feilgeboten (Stand heute: 290.000 Artikel). Aber auch exklusivere – und kostspieligere – Produkte fanden sich auf dem virtuellen Marktplatz. Statuen der Games-Heroinen Lara Croft und Lula, die im freien Handel nur schwer aufzutreiben waren, wurden mit schöner Regelmäßigkeit zum Kauf angeboten.

Zehn Jahre später hat sich von den oben genannten Auktionshäusern nur Ebay am Markt erfolgreich etablieren und auch halten können. Doch die Chancen auf Schnäppchen sind geblieben – nicht nur bei Auktionen. Auch große Online-Händler locken Schnäppchenjäger in letzter Zeit immer wieder mit reduzierten Preisen selbst für aktuelle Computerspiele in ihre Online-Verkaufsregale. ❑

FEEDBACK

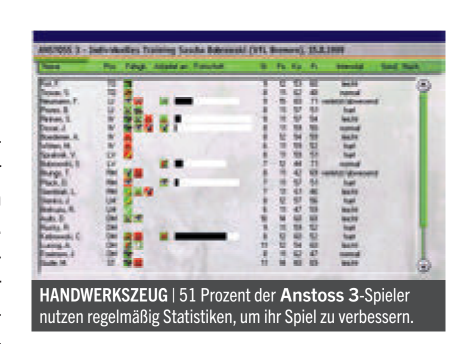
Anstoss 3 im Blickpunkt



ANSICHTSSACHE | Knapp ein Drittel der **Anstoss 3**-Fans sehen sich 3D-Partien an.

Mehr als 150.000 Exemplare der Fußball-Manager-Simulation **Anstoss 3** aus dem Hause Ascaron gingen bis Mai 2000 über die Ladentheke. Eine beachtliche Zahl für eine Wirtschaftssimulation rund um Deutschlands beliebteste Sportart. Grund genug für uns damals herauszubekommen, worauf Fans eines Spiels, bei dem man nur indirekt auf das sportliche Geschehen auf dem Fußballfeld Einfluss nimmt, besonderen Wert legen.

So gaben in einer Leserumfrage 52 Prozent der Teilnehmer an, Statistiken für das Spiel zu nutzen. Bei der Wahl des Spielmodus gaben 48 Prozent der „Karriere mit Vereinsauswahl am Anfang" den Vorzug, während 44 Prozent den Modus „Echte Manager-Karriere" wählten. 26 Prozent der Umfrage-Teilnehmer legten Wert auf 3D-Sequenzen eines Fußballspiels, 42 Prozent sahen darin eine nette Dreingabe. 76 Prozent der Befragten hätten **Anstoss 3** eine Wertung von wenigstens 85 Prozent gegeben. Ein beeindruckender Wert – auch nach heutigen Maßstäben. ❑



HANDWERKSZEUG | 51 Prozent der **Anstoss 3**-Spieler nutzen regelmäßig Statistiken, um ihr Spiel zu verbessern.

RUND UM CIV

Bei einer so alten Spieleserie finden sich viele interessante Details:

- **Zwei Inspirationsquellen** haben die Entwicklung von **Civ** maßgeblich beeinflusst: ein gleichnamiges Brettspiel von 1980 und ein Computerspiel namens **Empire**.
- **Ursprünglich** waren die Deutschen als Volk für **Civilization** gar nicht vorgesehen. Erst kurz vor Fertigstellung entschied man sich dafür, sie statt eines anderen Volkes, den Türken, zu implementieren.
- **Eine Mehrspielervariante** von **Civ** erschien 1995. **Civnet** bot LAN-Spiele, Hotseat (zwei Spieler wechseln sich an einem Computer ab), Direktverbindung und sogar eine primitive Internetunterstützung.
- **Die Barbaren** im ersten **Civ** waren gerade zu Beginn eine ständige Bedrohung. Was niemand wusste: Auch sie hatten einen Anführer, nämlich Attila. Zu sehen war dieser allerdings nie. Erst wenn man per Cheat die Seiten wechselte und mit einem Barbaren-Diplomaten eine fremde Stadt betrat, wurde man als Attila angesprochen.
- **Bei allen Civ-Teilen** prangt hochtrabend Sid Meiers Name im Titel. Allerdings hat der Entwickler ab Teil 2 meist nur noch als Berater und Ideengeber fungiert. Die eigentliche Arbeit machten andere.
- **Aufgrund seiner Beliebtheit** gibt es von **Civilization** unzählige Ableger und Klone, darunter freie Open-Source-Varianten wie **Freeciv** oder **C-evo**. Das originale Spiel indes bekommen Sie auf heutigen Computern nur noch mit dem Programm DosBox zum Laufen. Hierfür finden sich detaillierte Anleitungen im Internet.

MEISTERWERKE



Civilization

Von: Robert Horn

Fast 20 Jahre ist es her, da schrieb ein Spiel Geschichte. Einfach nur, weil es den Spieler Geschichte schreiben ließ.



DAS ORIGINAL | Die Grafik des Ur-**Civ** ist steinalt. Wer das Strategiespiel kennt und liebt, wird bei diesem Bild in schönen Erinnerungen schwelgen.

KULT | Wer sein Volk gut führt, dem zu Ehren wird ein Palast erbaut. Spätestens jetzt fühlte sich jeder Spieler wie ein Herrscher.

Wenn es einen Titel in der Historie der Computerspiele gibt, dem jeder Kenner sofort ohne Bedenken und voller nostalgisch-liebevoller Gedanken den Ehrentitel „Meisterwerk" spendieren würde, ist es **Civilization**. Seltsam, dass wir es in dieser Rubrik bisher übersehen haben. Zeit, eine Geschichtsstunde nachzuholen:

Bereits 1991, vor 19 Jahren also, veröffentlichte der amerikanische Entwickler Microprose den ersten Teil von **Civilization**. In diesem rundenbasierten Strategiespiel (häufig auch als „Globalstrategie" bezeichnet) steuerten Spieler keine einzelnen Einheiten oder Armeen, sondern kontrollierten die Geschicke eines ganzen Volkes über mehrere Epochen hinweg, von der Jungsteinzeit mehrere tausend Jahre vor Christi Geburt bis hin zur Gegenwart. Ziel dabei war es stets, die eigene Fraktion mächtiger und größer werden zu lassen, um schließlich sogar den Weltraum zu besiedeln. Doch der Weg dahin war weit:

Als kleiner Siedler begann man in einem riesigen, unentdeckten Land. Die erste Stadt war schnell gegründet und ein kleiner Stoßtrupp in die unbekannte Welt geschickt. Barbaren fielen über die Neuankömmlinge her und fremde Völker baten – mal freundlich, mal drohend – um Gehör. Mit neuen Siedlern wurden Straßen errichtet und weitere Städte gegründet. Erforschte Technologien erlaubten neue Bauprojekte, von der lebenswichtigen Kornkammer bis hin zu gigantischen Weltwundern, die das Ansehen des Volkes in die Höhe schnellen ließen. Staatsformen wurden gewählt, Religionen kamen auf. Diplomatie war ein mächtiges Werkzeug, man handelte um Wissen, Handel und Gefälligkeiten. Doch wenn die Kommunikation versagte (und das passierte früher oder später), dann sprachen in **Civilization** die Waffen. Glücklich war, wer frühzeitig die Erforschung von neuem Kriegsgerät in Auftrag gegeben hatte und nun mit Mus-



LEXIKON | In **Civ 3** kam die Civilopedia zum Einsatz, ein Nachschlagewerk, das über jeden Spielaspekt informierte.



BUNT | Die comicartige Grafik des vierten Teils fand nicht überall Anklang. Die Qualität des Spiels jedoch steht außer Frage.



CIV 4 | Diplomatie ist ein wichtiger Bestandteil jedes **Civilization**-Teils. Wer schlau verhandelte, verschaffte sich Vorteile.

CIV VERÄNDERT DIE WELT

Seit 1991 sind vier Civ-Spiele auf den Markt gekommen und unzählige Nachahmer erschienen:

Das Grundprinzip des ersten Teils (1) ist in all den Jahren nahezu gleich geblieben, auch wenn jedes neue Spiel teils wichtige Neuerungen einführte. Den Anfang machte 1996 **Civilization 2** (2). Designt wurde das Spiel nicht mehr von Sid Meier, sondern von Brian Reynolds. Vor allem grafisch machte die Serie mit Teil 2 einen großen Schritt nach vorne. Das Zufalls-Kampfsystem wurde zugunsten von Lebenspunkten und Feuerkraft ebenfalls abgeschafft. Besonders witzig waren die Berater, die von echten Schauspielern gemimt wurden und gerne miteinander zankten. Für **Civ 2** erschienen zwei Add-ons, **Conflicts in Civilization** und **Fantastic Worlds**.

Civilization 3 (3) kam 2001 auf den Markt und wurde von Sid Meiers neuem Studio, Firaxis Games entwickelt. Das Spiel gilt als das erfolgreichste der Serie. Neu hinzugekommen sind Ländergrenzen, die Spieler nicht ohne Weiteres überschreiten konnten, ein Umstand, der Diplomatie umso wichtiger machte. Waren in den ersten beiden Teilen noch Siedler für den Ausbau von Straßen, Minen und Feldern zuständig, gab es nun Arbeiter, die ihren Job auf Wunsch auch selbstständig erledigten. Trotz seiner Beliebtheit hatte **Civ 3** zu Beginn mit Fehlern zu kämpfen, die erst nach und nach mit Patches ausgebügelt wurden. Wie beim Vorgänger erschienen zwei Add-ons.

2005 kam 3D. Mit dem vierten Teil (4) verließ Entwickler Firaxis entgültig die bieder-ernsten Pfade der Vorgänger und spendierte dem Spiel ein comicartiges Aussehen mit moderner 3D-Grafik. Dazu gab es Neuerungen wie ein überarbeitetes Religionssystem und kleine Rollenspielelemente. Der fünfte Teil der Serie (5) wurde vor Kurzem angekündigt und soll noch 2010 erscheinen. Nach fast 20 Jahren verabschieden sich die Entwickler dabei von ihrem Spielraster, das nun in Sechsecke aufgeteilt ist und nur noch eine Einheit pro Feld erlaubt. So lassen sich Armeeteile strategisch positionieren. Das zeitlose Spielprinzip dagegen bleibt. Gut so.





ketenschützen gegen keulenschwingende Barbaren antrat. Himmelhochjauchzend war, wer es schließlich nach unzähligen Stunden schaffte, mit seinem Volk den gesamten Erdball zu kontrollieren. Einfach war das jedoch nicht: Bei Scharmützeln verfeindeter Einheiten verglich das simple Kampfsystem einfach die Kampfwerte der Kontrahenten und addierte eventuelle Boni (verschanzt, hohes Gelände usw.). So kam es häufig dazu, dass vermeintlich schwache Einheiten überlegene Gegner vernichteten – was im Fall einer Panzereinheit, die von speerschwingenden Wilden vernichtet wurde, zwar mathematisch korrekt, aber schlicht unglaubwürdig war. Erst in späteren Teilen spendierte man den Einheiten einen Lebensbalken und ein realistisches Kampfverhalten.

Nach dem Erfolg von **Civilization** – das Spiel erschien damals auf allen gängigen Plattformen wie PC, Amiga, Mac und später sogar Super-NES – folgten bald weitere Teile (siehe Kasten oben). Der jüngste wurde vor wenigen Wochen angekündigt. Das Ur-**Civ** kann sich jedoch rühmen, ein ganzes Genre beeinflusst und Pate für unzählige Nachahmer gestanden zu haben. Sid Meier selbst wilderte schon 1994 mit **Colonization** in seinen eigenen Gefilden und verfrachtete das geniale Spielprinzip mit **Alpha Centauri** 1999 sogar ins Weltall. Microprose erschuf mit **Master of Magic** sogar eine Fantasy-Variante.

Dem großen Vorbild folgten weitere Spieleserien, etwa die **Age of Empires**-Reihe der Ensemble Studios oder **Empire Earth**. Noch heute sind Überbleibsel des großartigen **Civilization** in modernen Strategietiteln wie der erfolgreichen **Total War**-Serie zu sehen, die das Welteroberungsthema mit Echtzeitschlachten mischt. ❑

HERZ | In Ihren Städten bauen Sie zivile und militärische Einheiten und errichten Bauwerke vom nützlichen Kornspeicher bis zum imposanten Weltwunder.

ROBERT ERINNERT SICH



Einen PC hatte ich anno 1991 noch nicht, dafür einen Amiga 500. Und auf dem habe ich **Civ** gespielt. Auf unzähligen Disketten, die man alle fünf Minuten durchwechseln musste, weil der Rechner (sogar mit der 1-Megabyte-Speichererweiterung) diese komplexe Welt nicht anders darstellen konnte. Ausgemacht hat mir das nichts, schließlich konnte ich mein Volk zu Ruhm und Weltmacht führen, was zählte da schon ein wenig Anstrengung in der realen Welt. Sid Meiers Spielprinzip, das „Erkunden, Expandieren, Ausbeuten, Auslöschen“, hatte mich gepackt, an vergleichbare Spiele kann ich mich nicht erinnern. Als dann der Spielemarkt erblühte, geriet **Civ** bei mir in Vergessenheit – bis ich es neulich wieder gespielt habe. Das uralte Spielprinzip funktioniert noch immer.